Sofyan Salam

SENI ILUSTRASI

ESENSI - SANG ILUSTRATOR - LINTASAN - PENILAIAN

BADAN PENERBIT UNM
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2017

SENI ILUSTRASI

Persembahan buat cucunda tersayang:
Uwais Algharzah Farchan
dan
Nayara Latisha Iradat

SENI ILUSTRASI

Sofyan Salam

BADAN PENERBIT UNM
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2017

SENI ILUSTRASI: ESENSI, SANG ILUSTRATOR, LINTASAN, PENILAIAN

Penelaah:
Abd. Azis Ahmad, Sukarman,
Pangerang Paita Yunus, Faisal UA.
Penyunting:
Tangsi, Muhammad Saleh Husain
Desain Sampul & Tata letak:
Irfan Arifin, Sofyan Salam.

Cetakan 1
Oktober 2017
Penerbit:
Badan Penerbit UNM
Universitas Negeri Makassar
Kampus Gunung Sari Baru
Jl. Raya Pendidikan Makassar, 90222
Email: badanpenerbitunm@gmail.com
Anggota IKAPI No. 011/SSL/2010
Anggota APPTI N0 093/KTA/APPTI/X/2015

Percetakan:
PERCETAKAN SUNRISE
Jl. Nogobondo no 7, Kotagede, Yogyakarta
Email: nyetakbuku@gmail.com
Web: nyetakbuku.com

Halaman : x + 259
Ukuran : 20 x 27 cm
ISBN: 978-602-6883-82-7

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang tulus disampaikan kepada pelbagai pihak berikut ini.

Pemimpin dalam lingkungan Universitas Negeri Makassar atas dukungannya dalam penulisan buku ini:

Prof. Dr. Husain Syam, M.TP, Rektor;
Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum; Dekan Fakultas Seni dan Desain;
Prof. Dr. Jasruddin, M.Si, Direktur Program Pascasarjana;
Prof. Dr. Abd. Azis Ahmad, M.Pd, Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa.

Panitia *Semarang International Illustration Festival (SIIF)* yang memotivasi penyelesaian buku ini dan memfasilitasi acara bedah buku serta pengorbitannya:

Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum (Rektor Unnes, selaku pelindung);
Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum (Dekan FBS Unnes, selaku pengarah);
Dr. Syakir Muharrar, M.Sn (penanggung jawab);
Wandah Wibawanto, S.Sn; M.Ds (ketua panitia).

Rekan sejawat yang telah bahu-membahu dengan saya dalam penulisan buku ini (nama disusun secara alfabetis):

Abd. Kahar Wahid; Abd. Azis Ahmad; Bambang Pri; Bandi Sobandi, Faisal UA; Heri Purnomo; Ida Siti Herawati; Irfan Arifin; Mattaropura Husain; Muhammad Saleh Husain; Nurabdiansyah; Pangerang Paita Yunus; Sukarman; Syakir Muharrar; dan Tangsi.

Ilustrator yang dengan ikhlas mengizinkan karyanya dimuat pada buku ini (nama disusun secara alfabetis):

Abd. Azis Ahmad, Universitas Negeri Makassar; Abidin Ma'ruf, Universitas Negeri Makassar; Adi Gunawan, Universitas Negeri Makassar; Adji Ragil, Universitas Negeri Malang; Ali Walangadi (alm);
Amir Hafied, Universitas Muhammadiah Makassar; Andi Harisman, Universitas Negeri Malang; Aryo Sunaryo, Universitas Negeri Semarang; Benny Subiantoro, Universitas Negeri Makassar; Chusnul Hadi, Universitas Negeri Yogyakarta; Den Dede, Makassar; Didiek Rahmanadji, Universitas Negeri Malang; Dwi Arum, Universitas Negeri Semarang; Ekky Septian R, Surabaya; Faisal UA, Universitas Negeri

Makassar; Harry Sulistianto, Universitas Pendidikan Bandung; Irfan Arifin, Universitas Negeri Makassar; Jamal, Universitas Negeri Makassar; Jim Budiyono, Universitas Negeri Semarang; J. Soebardja, Universitas Negeri Malang; Khairul S, Universitas Negeri Malang, Mansyur (alm); Masjidi, Universitas Negeri Makassar; Masrullah, Universitas Negeri Makassar; Muhammad Idrus, Universitas Negeri Makassar; Muhammad Risyaidil Adhlani, Universitas Negeri Makassar; Novrizal Sangaji, Universitas Negeri Makassar; Ruseyatima, Universitas Negeri Makassar; Salamun Kaulam, Universitas Negeri Surabaya; Sem Cornelyous Bangun, Universitas Negeri Jakarta; S. Sabaruddin, Universitas Negeri Malang; Sufiani Ilham, Universitas Negeri Makassar; Sungging Priyanto; Suryadi, Universitas Pendidikan Bandung; Syakir Muharrar, Universitas Negeri Semarang; dan Tangsi, Universitas Negeri Makassar.

Penyedia karya ilustrasi berstatus “milik-publik (*public domain*)” yang saya gunakan sebagai penjelas teks buku ini (nama disusun secara alfabetis):

British Library, Cool Notions, Jetses, nl, J, Ising, Metropolitan Museum of Art, Muslim Heritage, NASA, Old Books, Open Culture, Parker Higgin Net, PD Poster, Pinterest, Prof Saxx Public Domain, Public Domain Clip Art and Images, Public Domain Review, Pixabay, Shukernature, Wiki Art, Wikicommons, Wikimedia, dan Vintage.

Isteri, anak-kandung, menantu, cucu, dan anak-angkat saya yang telah kehilangan sebagian perhatian selama saya menulis buku ini:

Rachmawaty Amir-Sofyan, Ryan Rayhana Sofyan, Iradat Rayhan Sofyan, Farchan, Latifah, Uwais Algharzah Farchan, Nayara Latisha Iradat; Reski Rayhan, dan Hawa Al-Amri.

Semoga petunjuk dan berkah Allah swt, senantiasa mengalir kepada kita semua. Wass, Sofyan Salam.

PENGANTAR

Salah satu bagian dari Paket Pembelajaran Seni Ilustrasi yang saya rancang dalam rangka penulisan tesis pada tahun 1986-1988 saat menempuh program *MA in Art Education* pada The University of Arts, Philadelphia, adalah sebuah buklet tipis yang menguraikan tentang esensi seni ilustrasi. Saya memilih topik seni ilustrasi karena cabang seni rupa ini mengalami perkembangan pesat yang kemudian menimbulkan berbagai kontroversi. Perkembangan seni ilustrasi mengantarkannya pada "pengingkaran" terhadap fungsi awal seni ilustrasi sebagai "gambar yang dibuat untuk menjelaskan atau membuat terang teks atau naskah." Pengingkaran tersebut tercermin pada munculnya karya seni ilustrasi yang "abstrak." Bagaimana mungkin sesuatu yang abstrak dapat membuat terang suatu subyek? Demikian pula, cakupan seni ilustrasi semakin meluas dan wujudnyapun merambah ke bentuk tiga dimensional sebagaimana yang terlihat pada seni ilustrasi *pop-up*. Hubungan seni ilustrasi dengan bidang seni rupa lainnya seperti fotografi, kolase, origami, atau desain grafis menjadi kompleks dan kabur. Seni ilustrasi yang secara tradisional digolongkan sebagai seni-terapan, menjadi ketinggalan jaman dengan tampilnya karya seni ilustrasi yang berpendekatan seni-murni dengan menafsirkan subyeknya secara bebas, ekspresif, dan personal.

Buklet tipis yang hanya terdiri atas 35 halaman tersebut, menguraikan "duduk-perkara," timbulnya pelbagai kontroversi tentang seni ilustrasi. Empat tahun kemudian, setelah berada kembali di Indonesia, buklet tersebut diuji-cobakan penggunaannya dalam sebuah penelitian pengembangan yang dibiayai oleh Dirjen Dikti Depdikbud, untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifannya. Buklet tersebut kemudian menjadi bahan referensi selama puluhan tahun pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Makassar.

Ketika mendapatkan informasi dari saudara Dr. Syakir Muharrar tentang rencana pelaksanaan *Semarang International Illustration Festival (SIIF)* di penghujung tahun 2017 yang diinisiasi oleh Universitas Negeri Semarang, saya serta-merta menyanggupi untuk berpartisipasi dengan mengorbitkan (me*launching)* buku "Seni Ilustrasi" pada acara yang monumental tersebut. Niat saya adalah buklet tipis yang saya hasilkan di masa lalu tersebut, yang saat itu sedang saya kembangkan agar lebih komprehensif dan terperbaharui, akan saya upayakan selesai sebelum acara SIIF tersebut. Ternyata Panitia *SIIF* menyambut hangat niatan saya tersebut. Maka mulailah saya pontang-panting menyelesaikan buku tersebut di tengah kesibukan saya melaksanakan tugas

rutin sebagai dosen. Maklum, ide tentang buku seni ilustrasi yang komprehensif dan terperbaharui tersebut, barulah dalam tahap penggarapan awal. Segera saya melanjutkan penelusuran tentang informasi terbaru mengenai seni ilustrasi, termasuk di Indonesia; mengontak "pelaku-lapangan" yang dapat melengkapi suplai data; dan merayu ilustrator kiranya dapat mengikhlaskan karyanya digunakan secara gratis pada buku tersebut. Agar buku tersebut tervalidasi sebelum dicetak, saya merancang penulisannya dalam skema *D & D Research* (Penelitian Perancangan dan Pengembangan sebagaimana yang diperkenalkan oleh Rita Richey) dan mengusulkan ke Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar untuk mendanai proses validasinya.

Walhasil, lahirlah buku Seni Ilustrasi ini dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Atas semua itu, saya memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah s.w.t. atas berkah dan karuniaNya; mengucapkan doa salawat kepada nabiyullah Muhammad saw, dan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan.

Makassar, Idul-Adha 2017,

Sofyan Salam

DAFTAR ISI

1

ESENSI SENI ILUSTRASI

Dewasa ini, seni ilustrasi telah mengalami perkembangan yang menjadikannya sulit untuk dipahami jika kita berpijak pada pengertian tradisional ilustrasi sebagai “gambar yang berfungsi untuk menjelaskan” Seni ilustrasi kontemporer tampil dalam bentuknya yang semakin variatif, tidak hanya berupa “gambar,” menjadi subjektif-ekspresif, bahkan berwujud abstrak dalam corak dan tema, sehingga tidak lagi sejiwa dengan makna awal seni ilustrasi sebagai sesuatu yang memperjelas, sesuatu yang membuat konsep, benda, atau suasana menjadi terang-benderang. Pada Bab 1 ini dikemukakan (1) berbagai perspektif dalam memaknai seni ilustrasi, (2) sebuah pendekatan dalam memahami esensi seni ilustrasi, dan (3) kontroversi tentang seni ilustrasi.

1. Berbagai Perspektif dalam Memaknai Seni Ilustrasi

Secara etimologis, istilah *ilustrasi* yang diambil dari bahasa Inggeris *Illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate*, berasal dari bahasa Latin *Illustrare* yang berarti membuat terang. Dari pengertian ini kemudian berkembang menjadi: membuat jelas dan terang, menunjukkan contoh khususnya dengan menggunakan bentuk-bentuk, diagram dsb., memberi hiasan dengan gambar (Webster).

Dalam pengertiannya yang luas, ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang bercerita (Gruger, 1936: 284) sebuah definisi yang mencakup beragam gambar di dinding gua pada zaman prasejarah sampai pada gambar komik surat kabar yang terbit hari ini.

Gambar 1

Keinginan berceritera secara visual telah ditunjukkan oleh masyarakat prasejarah melalui lukisan di gua seperti yang terdapat di Gua, Chauvet, Perancis (atas) dan di Gua Lascaux, Perancis (bawah). Kedua foto tersebut berstatus milik-publik (Wikicommons, Prof Saxx Public Domain).

Gambar 2
Adegan yang menggambarkan Rama dan Sinta karya Aryo Sunaryo. Karya ini diniatkan sebagai karya "seni lukis" penghias dinding. Karena obyek dari lukisan ini menceriterakan sesuatu, maka karya seni lukis semacam ini disebut bersifat "ilustratif." Hak-cipta karya ini pada pelukisnya.

Sebuah definisi ilustrasi yang mempunyai pengertian yang lebih sempit, diungkapkan oleh Thoma dengan mengatakan:

> Lukisan dan ilustrasi berkembang sepanjang jalur yang sama dalam sejarah, dalam banyak hal, keduanya sama. Secara tradisional, keduanya mengambil inspirasi dari karya-karya kesusasteraan; hanya saja lukisan dibuat untuk menghiasi dinding atau langit-langit, sedang ilustrasi dibuat untuk menghiasi naskah, untuk membantu menjelaskan ceritera atau mencatat peristiwa (Thoma, 1982: 2).

Definisi yang dikemukakan oleh Thoma tersebut sejalan dengan Lewis (1987: 9) yang mengatakan bahwa dengan berasumsi ilustrasi itu adalah citraan (*images*) yang berkaitan erat dengan kata-kata, maka kita dapat memisahkan citraan yang pada dirinya melekat pesan seperti lukisan di gua atau mosaik bertema keagamaan. Menurut Lewis, karya seni ilustrasi yang paling tepat digunakan sebagai contoh awal adalah ilustrasi buku yang dibuat dalam lingkungan gereja pada Abad Pertengahan Eropa. Buku berilustrasi pada masa itu dibuat khusus untuk keperluan seremonial, dan ilustrator diminta untuk tidak hanya memperindah buku tersebut tetapi juga untuk memperjelas makna teks. Ilustrator dengan demikian harus menciptakan citraan yang berfungsi praktis.

dikatakan akan memadamkan semangat kehidupan, sebab itu dikatakan tidak baik.

Penyiasatan dan Pembenahan

Apa yang harus diperbuat apabila harus menempati rumah yang berhadapan atau berdampingan langsung dengan rumah ibadah? Inilah cara-cara yang dianjurkan menurut Feng Shui.

- Apabila bagian depan rumah memiliki taman yang cukup luas dan batas bangunan, dirikan kios di lahan taman tersebut. Bangunan kios bisa dijadikan tempat usaha karena tidak ada pantangan bangunan usaha di depan rumah ibadah. Adanya kios berfungsi sekaligus sebagai penyekat atau pembatas untuk dua sifat yang belawanan.
- Jika berhadapan langsung, dirikan pagar berdinding masif dan buka pintu rumah ke arah samping sehingga pintu rumah tidak langsung menghadap ke rumah ibadah.
- Bila rumah bersebelahan dengan rumah ibadah, sebaiknya dinding rumah tidak langsung berdampingan/menempel. Buat ruang sela berupa jalan sebagai isolator. Tanami pohon di sepanjang sela yang bermanfaat untuk menghalau energi Yin.
- Pasang cermin cembung di depan rumah yang bertatapan langsung dengan pintu utama rumah ibadah.
- Pasang kelinting angin (fung ling) di sisi kanan dan kiri bagian depan/teras rumah.

Rancangan awal Gedung Pusat Pelayanan Akademik UNM oleh Ir. Agussalim Djirong, M.T

Presentasi di hadapan Senat Universitas dapat dipandang sebagai tonggak pencanangan tekad bagi Prof. Dr. Arismunandar, M.Pd beserta para pembantunya[7] karena dengan presentasi itu, "kata telah ditabur, janji telah diurai, maka langkah mestilah diayunkan." Rapat-rapat instensif pun terus dilakukan. Gagasan berkembang dengan dinamiknya. Disain arsitektural yang semula dipresentasikan di hadapan Senat Universitas dijadikan titik tolak untuk menemukan disain yang lebih jitu[8] lagi menjabarkan angan-angan akan gedung pusat pelayanan akademik yang kelak menjadi penanda khas kota Makassar. Ketinggian bangunan yang semula hanya diniatkan berlantai 12, atas usul Dr. Nurdin Noni, M.Hum dijadikan menjadi berlantai 17 dengan alasan sederhana: berlantai 12 atau 17 sama saja karena saat itu Universitas Negeri Makassar belum memiliki gambaran dimana dana pembangunannya akan diperoleh. Apa yang dimiliki saat itu hanyalah tekad yang tak goyah dan semangat yang menggelora. Adapun angka 17 mengacu pada lekukan yang terdapat dalam logo Universitas Negeri Makassar. Ide ini serta-merta diamini lantaran angka 17 juga memiliki makna yang sakral yaitu tanggal hari kemerdekaan Republik Indonesia, dan tanggal turunnya Kitab Suci AlQur'anul Karim. Muncullah niat untuk melaksanakan sayembara disain arsitektural yang segera disusul dengan langkah-langkah penyiapannya. Ikatan Arsitek Indonesia (IAI) merupakan pihak luar pertama yang dikontak karena disadari bahwa Universitas Negeri Makassar belum memiliki pengalaman menyelenggarakan sayembara semacam itu.

7 Pembantu rektor Universitas Negeri Makassar pada masa jabatan pertama adalah: (1) Prof Sofyan Salam, Ph.D sebagai pembantu rektor bidang akademik; (2) Prof. Dr. Andi Ihsan, M.Kes: pembantu rektor bidang administrasi umum dan keuangan; (3) Prof. Dr. Hamsu Abdul Gani, M.Pd: pembantu rektor bidang kemahasiswaan, dan (4) Dr. Nurdin Noni, M.Hum pembantu rektor bidang kerjasama.

8 Hal ini disebabkan karena rancangan yang dibuat oleh Tim Artistik saat itu belum sepenuhnya mempertimbangkan keunikan gedung agar dapat menjadi penanda khas kota.

Gambar 3
Karya ilustrasi berupa gambar yang memperjelas teks pada buku. Selain berfungsi memperjelas, gambar tersebut sekaligus memperindah halaman buku tersebut (foto: Sofyan Salam).

Karena keindahan melekat pada karya ilustrasi yang diciptakan tersebut, maka kemudian populerlah istilah “seni ilustrasi.”

Kedekatan hubungan antara ilustrasi dengan teks terungkap dalam *A Dictionary of Art Terms and Techniques*, yang mendefinisikan ilustrasi sebagai: “gambar yang secara khusus dibuat untuk menyertai teks seperti pada buku atau iklan untuk memperdalam pengaruh dari teks buku atau iklan tersebut. “ Ilustrasi memang secara tradisional telah digunakan untuk menggambarkan benda, suasana, adegan, atau ide yang diangkat dari teks buku atau lembaran kertas. Milton menegaskan:

> Ilustrasi tidak berdiri sendiri sebagaimana halnya dengan lukisan; ia senantiasa berhubungan dengan sesuatu yang lain yaitu ide yang tertulis. Sebuah ilustrasi harus menampakkan secara visual sesuatu yang telah dinyatakan dengan kata-kata; ini menuntut sebuah grafis, yaitu sifat menguraikan dari sebuah gambar, terlepas dari sifatnya sebagai hiasan (Biggs, 1952: 171).

Gambar 4

Atas: Karya-karya seni *ilustrasi yang dibuat oleh Pablo Picasso pada kartu pos untuk seorang sahabatnya, Serge Diaghilev, seorang penari balet dari Rusia. Bawah: seni ilustrasi pengiring teks buku yang diterbitkan pada masa penjajahan Belanda di Indonesia yang menggambarkan hubungan antara kaum penjajah (tuan besar) dengan warga pribumi (pelayan). Kedua karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Open Culture, Jetses.nl).*

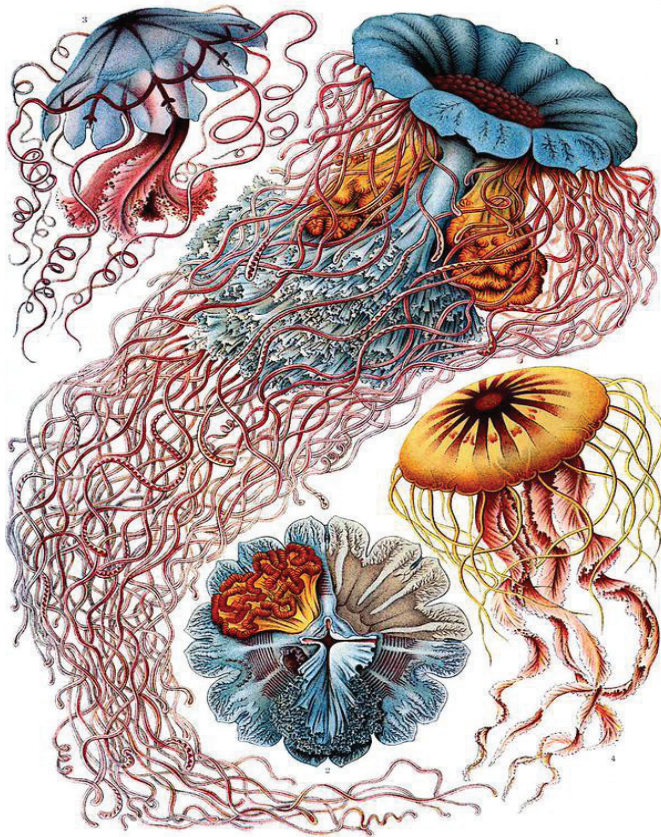
Gambar 5

Seni ilustrasi karya Edmund Dulac yang dibuat untuk buku ceritera "Rubayat Umar Khayam." Karya ilustrasi ini tidak hanya menunjukkan kompetensi ilustratornya dalam menggambar, tetapi juga menunjukkan hasil riset tentang pakaian dan asesori yang relevan dengan tema ceritera. Karya ini berstatus milik-publik (Flicker cc Pinterest).

Pada *webster's Third International Dictionary*, ilustrasi kemudian didefinisikan sebagai: "gambar atau alat bantu yang lain yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat atau menarik." Gambar 6 menunjukkan sebuah contoh ilustrasi yang ditampilkan pada sebuah ceramah yang menggunakan program presentasi *powerpoint* untuk menjelaskan desain bangunan kampus utama Universitas Negeri Makassar di Gunung Sari Baru, Makassar, kepada para *stakeholder.* Sebagai ilustrasi pada program tayangan *powerpoint* yang ditampilkan ke layar di dinding, maka secara tidak sengaja, ilustrasi meluas lagi cakupannya yakni tidak hanya terbatas sebagai penjelas teks pada publikasi tercetak.

Gambar 6

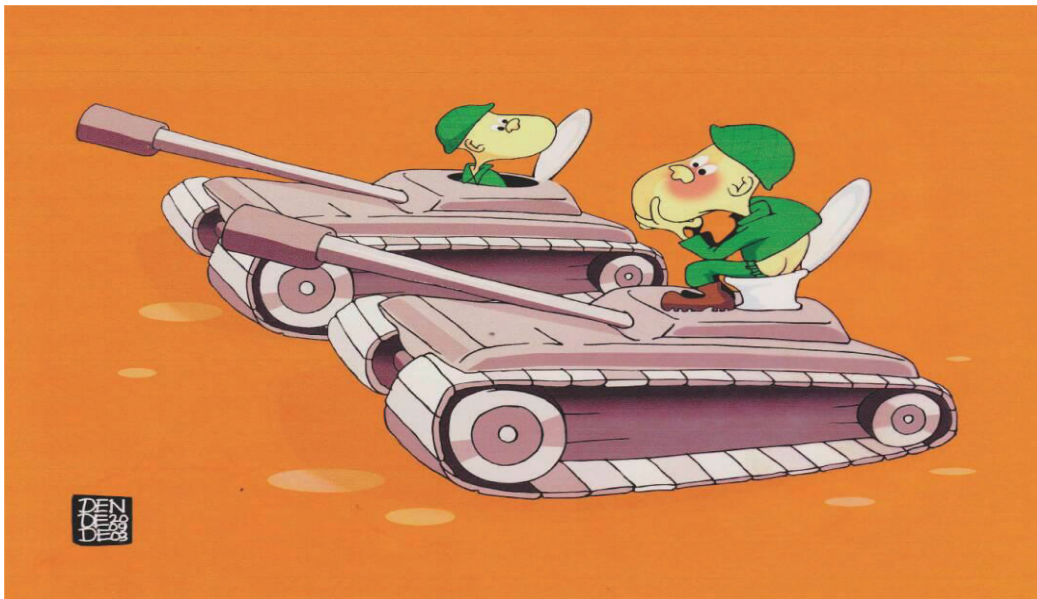
Desain panoramik kampus utama Universitas Negeri Makassar, Gunung Sari Baru Makassar, yang dijadikan ilustrasi pada saat salah seorang desainernya (Yu Sing) presentasi power-point untuk menyosialisasikan desain tersebut kepada stakeholder Universitas Negeri Makassar (Ilustrasi ini merupakan Dokumen Universitas Negeri Makassar).

Ross (1963: 2) secara tegas tidak membatasi wujud seni ilustrasi hanya berupa gambar semata dengan mengatakan bahwa seni ilustrasi “berupa gambar atau bentuk representasi piktorial lainnya yang diniatkan untuk memperterang atau memperindah.” Dengan definisi ini, maka karya foto hasil jepretan kamera dapat pula difungsikan sebagai karya ilustrasi. Lebih jauh menurut Ross, seni ilustrasi adalah sebuah presentasi yang mencerminkan kepribadian seseorang dalam bentuk karya hitam-putih atau multiwarna yang selalu menggairahkan, membangkitkan semangat, menggugah perasaan, dan membangkitkan motivasi. Karena sifatnya yang demikian inilah, maka predikat ilustrasi sebagai karya seni semakin diperkuat.

Gambar 7

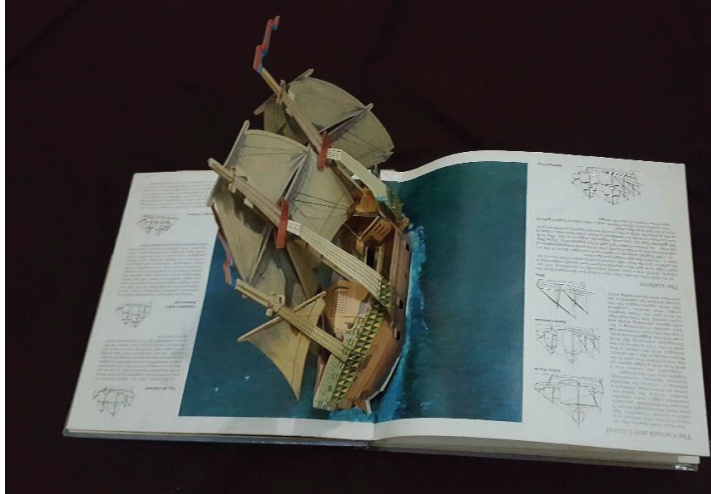
Sebuah seni ilustrasi yang menggambarkan ubur-ubur. Karya seni ilustrasi ini selain memperjelas mengenai ubur-ubur, juga memperindah halaman karena keartistikannya. Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Parker Higgin Net).

Gambar 8

Sebuah karya seni ilustrasi tidak hanya sekadar memperjelas tetapi juga menampilkan keindahan sebagaimana yang terlihat pada karya seni ilustrasi dengan hasil garapan yang artistik ini. Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Pixabay).

Sementara itu, terjadi perkembangan baru dalam dunia ilustrasi. Ilustrasi tidak lagi hanya terbatas pada gambar yang mengiringi teks akan tetapi telah berkembang ke arah yang lebih luas. Gambar yang lengkap tanpa teks pun seperti kartun pada Gambar 9 dapat dikategorikan sebagai ilustrasi.

Gambar 9

Gambar yang tidak disertai teks pun seperti kartun ini disebut sebagai seni ilustrasi. Seni ilustrasi berupa kartun ini adalah karya Den Dede. Hak-cipta seni ilustrasi ini pada ilustratornya.

Kehadiran seni ilustrasi berupa komik (*comicstrip illustration*) yang di Indonesia populer dengan istilah cergam (ceritera-bergambar) menjadikan definisi seni ilustrasi sebelumnya yang menempatkan gambar sebagai penjelas teks, tidak lagi relevan oleh karena pada seni ilustrasi komik, justru tekslah yang menjelaskan gambar. Bahkan kemudian muncul seni ilustrasi dengan corak abstrak yang dibuat untuk mendampingi karya-sastra kreatif, menjadikan definisi tradisional seni ilustrasi sebagai sesuatu yang "membuat jelas atau terang-benderang" tidak berlaku lagi. Bagaimana mungkin karya yang bersifat abstrak dapat berperan sebagai penjelas? Karya seni ilustrasi yang secara tradisional dikelompokkan sebagai karya seni rupa dua-dimensional kemudian menjadi ketinggalan jaman sehubungan dengan diciptakannya seni ilustrasi pop-up yang berwujud tiga-dimensional (lihat Gambar 10).

Gambar 10
Karya seni ilustrasi pop-up yang berwujud karya tiga dimensional pada buku untuk memberikan penjelasan yang lebih realistik tentang perahu (kiri) dan teropong bintang (kanan). Dengan adanya karya seperti ini, maka pengelompokan seni ilustrasi sebagai karya dua dimensional tidak berlaku lagi. (Foto: Sofyan Salam).

Dengan perkembangan seni ilustrasi yang begitu dinamik, menjadi sulit sekali untuk membuat definisi tentang seni ilustrasi yang dapat mencakupi berbagai aspek dari seni ilustrasi. Menyangkut hal ini, Grove (2011: 4) menuliskan hasil pengamatannya:

> "seni Ilustrasi sering dikatakan berawal dari hasil penggambaran kehidupan para pemburu di dinding gua. Pihak lain lebih menyukai mendefinisikan seni ilustrasi sebagai citraan (*image*) untuk mendampingi teks, khususnya buku. Pihak lainnya lagi membatasi makna ilustrasi pada citraan yang direproduksi secara mekanik saja. Ada pula yang berpandangan bahwa seni ilustrasi adalah segala karya dua-dimensional yang bersifat naratif-figuratif. Setiap upaya pendefinisian seni ilustrasi tersebut, bahkan lebih banyak lagi definisi yang tidak tercatat di sini, merupakan definisi yang cacat karena tidak luput dari kekurangan. Dibalik hal tersebut, semua pihak setuju bahwa ilustrasi memasuki fase baru pada Abad ke-19 seiring dengan diproduksinya kertas yang berharga murah, digunakannya mesin-cetak, meluasnya jaringan distribusi, dan majunya tingkat literasi masyarakat."

Demikianlah berbagai upaya yang dilakukan dalam memaknai seni ilustrasi dari beberapa pihak dengan berbagai sudut pandang.

2. Sebuah Pendekatan dalam Memahami Esensi Seni Ilustrasi

Menyadari sulitnya merumuskan definisi tentang seni ilustrasi yang dapat memuaskan semua pihak, maka ditawarkan sebuah pendekatan yang dapat digunakan dalam memahami esensi seni ilustrasi. Tampaknya "niat" adalah kata-kunci untuk memahami seni ilustrasi. Metode, teknik, atau corak yang digunakan oleh ilustrator dapat saja bervariasi, akan tetapi seorang ilustrator senantiasa "berniat" untuk:

1. Mengomunikasikan secara visual dalam bentuk "gambaran grafis" suatu subyek (fakta atau opini) dengan maksud menjelaskan, mendidik, menceriterakan, mempromosikan, mengajak, menyadarkan, menghibur, menyampaikan pandangan, memperingati, memuliakan, mencatat peristiwa, menyampaikan rasa simpati atau empati serta berbagai kemungkinan maksud lainnya; dan
2. Menyajikannya secara artistik sehingga "gambaran grafis" tersebut entah dalam wujud sketsa, diagram, gambar, kolase, dan sebagainya, menstimulasi rasa estetik dalam diri audiensi (pembaca, penonton, pemirsa). Rasa estetik tersebut pada gilirannya menimbulkan kesenangan, kegairahan, keterpanaan, atau mungkin juga keterkejutan atau syok.

Subyek yang dikomunikasikan oleh ilustrator mungkin diangkat dari teks atau murni berasal dari dirinya sendiri; ia mungkin disajikan dalam bentuk yang realistis ataupun imajinatif; Ia mungkin diciptakan dengan menggunakan pensil, cat air, pastel, tinta cina, cat minyak, akrilik, teknik kolase, atau fotografi; ia mungkin diproses melalui teknik cetak manual atau mekanik. Bagaimanapun ia diciptakan, "seni ilustrasi selalu diniatkan sebagai gambaran grafis dan artistik dari sebuah subyek." Contoh beragam karya seni ilustrasi yang ditampilkan pada bagian yang membahas jenis-jenis seni ilustrasi, menunjukkan keragaman jenis dan sifat karya seni ilustrasi.

Penggambaran secara grafis dan artistik yang diniatkan oleh sang ilustrator adalah sebagaimana yang kelak tampil dalam wujudnya yang final yakni dalam bentuk cetakan seni ilustrasi pada buku, majalah, surat kabar, stiker, perangko, kartu lebaran, kalender, tas belanjaan, atau dalam bentuk film animasi pada layar televisi. Karya asli dari seni ilustrasi tersebut dalam bentuk gambar hitam-putih, gambar berwarna, atau kolase pada kertas, karton, atau kanvas yang biasanya ukurannya lebih lebar dari pada ukuran karya final saat dicetak, hanyalah berfungsi sebagai "perantara" untuk diproses selanjutnya oleh editor dan desainer grafis. Karya asli tersebut, meskipun menarik dipajang

Gambar 11
"Niat" untuk menggambarkan secara grafis (menguraikan atau menjelaskan) suatu subyek (benda, peristiwa, suasana, atau ide) merupakan kata kunci dalam mengelompokkan suatu karya seni rupa sebagai karya seni ilustrasi.

pada ruang pameran di galeri atau museum, tetapi bukan itu yang menjadi niat sang ilustrator. Tentang hal ini Grove (2011: 4) menuliskan: "Beberapa ilustrator dan komikus menyatakan keraguan apakah karyanya cocok dipajang di dinding (museum) tanpa disertai dengan teks." Seni ilustrasi, sejatinya dimaksudkan untuk dinikmati dalam wujudnya yang diniatkan sejak awal, yakni tampil pada halaman buku, sampul album, stiker, kalender, perangko, pamflet, kartu ucapan selamat, atau pada layar televisi. Karya asli ilustrator, meskipun artistik, tidak lebih sebagai bagian dari "proses desain" untuk menghasilkan karya final. Bahkan seringkali karya asli tersebut dibuang setelah proses cetak selesai. Sikap seorang ilustrator terhadap karya asli yang dibuatnya bersifat sangat personal. Ada yang menganggapnya tidak perlu lagi disimpan setelah versi cetaknya telah selesai. Ada pula yang tetap menyimpan dan menjaganya dengan baik karena karya asli tersebut dipandang sebagai koleksi yang berharga. Dalam berbagai kasus, karya asli ilustrator yang terkenal, diperebutkan oleh peminat karya seni rupa untuk dikoleksi, khususnya karya yang berstatus *masterpiece.*

Gambar 12
Karya seni ilustrasi yang ditampilkan dalam beragam benda keperluan sehari-hari (Foto: Sofyan Salam).

Gambar 13
Seni ilustrasi dapat ditemukan dimana-mana, termasuk pada tas belanjaan.

Penggambaran secara grafis dan artistik yang dilakukan oleh ilustrator dalam membuat karya seni ilustrasi, sebagaimana disinggung di atas, dimaksudkan untuk mencapai berbagai tujuan tertentu. Mencapai tujuan tersebut dapat dipandang sebagai fungsi seni ilustrasi. Berikut ini uraian tentang fungsi yang dapat diemban oleh seni ilustrasi.

1. Fungsi menjelaskan atau membuat terang ide yang tertuang pada naskah atau teks yang merupakan fungsi tradisional seni ilustrasi, baik yang diwujudkan dalam corak naturalistis/realistis maupun yang berupa gambar skematik/diagram. Karya seni ilustrasi yang mengemban fungsi ini antara lain: (1) seni ilustrasi untuk keperluan ilmu pengetahuan (*scientific illustration*) dalam bidang ilmu botani, geografi, arkeologi, kesehatan, seni, teknik, olahraga, dsb; (2) seni ilustrasi untuk keperluan petunjuk penggunaan produk yang akan memudahkan pengguna untuk menggunakan produk tersebut, atau petunjuk arah yang memudahkan seseorang untuk mencapai tujuan. Tidak semua hal dapat dijelaskan dengan jernih oleh teks dan

kehadiran ilustrasi adalah untuk memperjelas uraian teks. Konon, “sebuah gambar lebih bermakna dari pada seribu kata.”

2. Fungsi mendidik diemban oleh seni ilustrasi yang dibuat untuk menyampaikan berbagai pesan edukatif yang diharapkan dapat menimbulkan kesadaran dalam diri seseorang sehingga orang tersebut menjadi pribadi yang lebih baik dan bertanggung-jawab. Seni ilustrasi dengan fungsi mendidik terdapat pada bahan yang dibuat untuk keperluan pendidikan seperti buklet, pamflet, brosur, permainan (*game*), poster, dsb.
3. Fungsi menceriterakan secara jelas tampak pada seni ilustrasi berupa cergam atau komik yang menceriterakan suatu peristiwa, dongeng, atau roman berupa rangkaian gambar dengan teks sebagai penjelasnya. Seni ilustrasi yang mendampingi naskah ceritera dapat pula dipandang mengemban fungsi menceriterakan melalui gambar atau citraan lainnya.
4. Fungsi mempromosikan atau mempropagandakan suatu ide, peristiwa, jasa, atau produk seperti yang diemban oleh: (1) seni ilustrasi untuk iklan (*advertising illustration*) dalam bentuk poster, leaflet, atau bahan terjilid yang secara khusus dirancang untuk mengajak masyarakat menerima suatu ide atau menggunakan jasa dan produk tertentu yang ditawarkan, (2) seni ilustrasi berupa gambar untuk mempopulerkan suatu ide dengan memasangnya dalam bentuk poster atau pada stiker, baju kaos, kartu-pos atau tas belanjaan tanpa disertai teks yang bersifat persuasif. (3) ilustrasi busana (*fashion illustration*) yang dibuat untuk memperkenalkan desain busana terbaru.
5. Fungsi menghibur diemban oleh seni ilustrasi berupa kartun humor yang menghadirkan kelucuan yang diangkat dari kehidupan sehari-hari, baik dalam bentuk cetakan maupun dalam bentuk animasi.
6. Fungsi menyampaikan opini atau pandangan tentang suatu persoalan atau tema diemban oleh ilustrasi editorial. Ilustrasi editorial yang biasanya dimuat pada media publikasi menggambarkan pandangan dari media publikasi tersebut berkenaan dengan tema yang diangkat. Ilustrasi editorial tampil dalam bentuk: (1) seni ilustrasi editorial untuk kolom opini pada majalah, surat kabar atau animasi televisi, (2) seni ilustrasi karikatur sebagai opini yang ditampilkan pada majalah, surat kabar atau animasi televisi. Seni karikatur menyoroti suatu persoalan dalam bentuk kritikan terhadap kebijakan publik dan perilaku pemimpin politik, penyadaran tentang sesuatu hal yang kritis dalam kehidupan masyarakat, atau pembelaan terhadap ketertindasan golongan tertentu. Karikatur biasanya menampilkan hal yang didramatisasi dalam wujud yang lucu. Karena sifatnya yang lucu inilah, maka gambar karikatur biasa pula disebut kartun-politik (*political*

cartoon). Seni ilustrasi berupa potret (*portraiture illustration*) yang menampilkan potret seseorang berdasarkan penafsiran bebas sang ilustrator termasuk dalam kategori ini.

7. Fungsi memperingati suatu peristiwa diemban oleh seni ilustrasi pada perangko yang mengangkat tema hari-hari bersejarah. Ilustrasi untuk perangko mengemban juga berbagai fungsi lainnya sesuai dengan citraan yang ditampilkan seperti fungsi mempromosikan atau "fungsi memuliakan" seperti yang diuraikan pada butir 8 berikut ini.
8. Fungsi memuliakan diemban oleh seni ilustrasi pada perangko (dan mungkin juga pada jenis ilustrasi lainnya) dengan menghadirkan berbagai tokoh yang berperan dalam sejarah umat manusia, baik dalam ruang lingkup internasional, nasional, maupun lokal. Ditampilkannya tokoh tersebut merupakan suatu bentuk penghormatan untuk memuliakan sang tokoh.
9. Fungsi menyampaikan rasa simpati berkenan akan peristiwa yang menyenangkan dan membahagiakan atau menyampaikan rasa empati atas peristiwa duka yang menimpa seperti yang diemban oleh seni ilustrasi dalam bentuk berbagai kartu ucapan.
10. Fungsi mencatat peristiwa yakni karya seni ilustrasi yang dibuat dalam rangka mendokumentasikan peristiwa penting seperti yang terlihat pada pelbagai seni ilutrasi perangko. Sesungguhnya, fungsi "mencatat atau mendokumentasikan peristiwa" secara tidak sadar diemban oleh seni ilustrasi oleh karena seni ilustrasi yang dibuat pada suatu tempat di suatu masa, pastilah terikat oleh ruang dan waktu.

Demikianlah beberapa fungsi yang diemban oleh seni ilustrasi. Mungkin masih ada fungsi lainnya yang belum disebutkan di atas.

Beragamnya fungsi yang diemban oleh seni ilustrasi, menjadikan ilustrator berperan ganda yakni sebagai seorang seniman dan desainer komunikasi. *Museum of Illustration di Rhode Island* (Zeegen, 2005: 12) memformulasikan tugas ilustrator dengan menuliskan bahwa "ilustrator mengombinasikan ekspresi pribadi dengan representasi piktorial dengan maksud mengomunikasikan ide." Karena peran ganda yang demikian inilah menjadikan seorang ilustrator, jika akan mengemban tugasnya secara optimal, dituntut untuk tampil sebagai seniman dan desainer komunikasi sekaligus. Melakoni kedua peran ini secara serentak, tentu tidaklah mudah karena setiap peran tersebut, memiliki wataknya masing-masing. Seorang seniman memberikan penekanan kepada hal yang bersifat ekspresi personal dan kebebasan serta mementingkan diri-sendiri. Pada sisi lainnya, seorang desainer

Gambar 14
Berbagai fungsi yang diemban oleh Seni Ilustrasi.

menempatkan audiensi sebagai hal yang penting dipertimbangkan karena kepada audiensilah komunikasi harus disampaikan. Karena pentingnya aspek komunikasi ini, maka pemesan karya seni ilustrasi perlu menyiapkan informasi awal kepada sang ilustrator agar ia memahami betul apa yang diinginkan untuk dikomunikasikan oleh pemesan. Informasi tersebut antara lain: (1) subyek ilustrasi yang akan dikomunikasikan kepada audiensi, termasuk teks yang akan disertainya apakah berupa artikel, ceritera, puisi, informasi ilmiah, slogan kampanye, atau kalimat persuasif, (2) ukuran dan dimensi karya yang diharapkan, serta (3) teknik cetak yang akan digunakan. Setelah informasi awal disampaikan, pemesan karya hendaknya senantiasa menjalin kontak dengan sang ilustrator agar ia dapat memantau proses pengerjaan karya seni ilustrasi yang dipesannya.

Dinamika kehidupan seorang ilustrator sebagai seniman dan desainer, akan dibahas secara khusus pada Bab 2 yang membahas tentang “profesi ilustrator” yang meliputi antara lain tentang kompetensi yang diperlukan, program pendidikan, domain kerja, etika-profesi, dan lain-lain, serta pada Bab 3 yang menguraikan beragam kiat ilustrator dalam mengemban tugasnya mengomunikasikan subyek ilustrasinya secara artistik.

3. Kontroversi tentang Seni Ilustrasi

Sifat seni ilustrasi yang mengombinasikan “seni” dengan “desain” menjadikan seni ilustrasi dikategorikan sebagai karya seni pakai (*applied art*) yang bagi kaum modernis-romantis dipandang kalah bergengsi dibandingkan dengan jenis seni murni (*fine art*). Bagi kaum modernis-romantis, seni yang sesungguhnya adalah seni yang diciptakan semata sebagai ekspresi personal yang berpijak pada suatu pandangan filosofi. Bukan karya seni yang mengabdi untuk tujuan yang bersifat pragmatis. Akibatnya, seni ilustrasi yang secara terbuka diakui oleh penciptanya memiliki tujuan yang bersifat praktis, mendapatkan predikat “bukan karya seni dalam arti yang sesungguhnya.” Tujuan praktis yang dimaksud adalah mengomunikasikan suatu ide atau subyek ke audiensi tertentu dalam rangka mengemban berbagai fungsi seni ilustrasi.

Kaum modernis-romantis yang begitu berpengaruh dalam diskursus kesenian di Abad ke-20, menjadikan seni ilustrasi dipandang sebelah-mata. Seni ilustrasi tidak perlu dituliskan dalam sejarah seni rupa. Kalaupun dituliskan, hanyalah sekadar disinggung secara sepintas. Demikian pula pada museum seni rupa modern, seni ilustrasi tidak mendapatkan perhatian. Beruntung para ilustrator menyadari hal ini sehingga menghimpun kekuatan sendiri untuk membangun sistem pengarsipan karya seni ilustrasi sebagaimana yang dilakukan oleh Masyarakat Ilustrator (*Society of Illustrators*) yang bermarkas di New York. Di Philadelphia, didirikan museum khusus untuk memajang karya monumental Norman Rockwell, ilustrator legendaris Amerika Serikat. Demikian pula di Rhode Island dibangun museum khusus seni ilustrasi.

Peremehan seni ilustrasi sebagai bukan karya seni, atau setidaknya bukan karya seni yang berkualitas, tentu saja menimbulkan kontroversi karena adanya pihak yang berpandangan bahwa status seni atau bukan, tidak ditentukan oleh adanya tujuan praktis suatu karya tetapi pada kualitas artistik yang melekat pada karya tersebut. Faktanya, ada karya yang dikategorikan sebagai karya seni murni tetapi kualitas artistiknya buruk. Hal yang sama terjadi pada karya seni ilustrasi sebagai seni pakai: ada yang kualitas artistiknya bagus, ada pula yang buruk. Nilai suatu karya seni terletak pada kualitas artistik tersebut.

Berikut ini adalah uraian tentang alasan yang dijadikan dasar oleh pihak yang memandang seni ilustrasi sebagai “bukan seni” dan pihak lainnya yang memandang sebaliknya.

3.1. Alasan Dipersoalkannya Status Seni Ilustrasi

Ada beberapa alasan khusus yang dikemukakan oleh pihak yang mempersoalkan status ilustrasi sebagai karya seni. Berikut ini uraiannya.

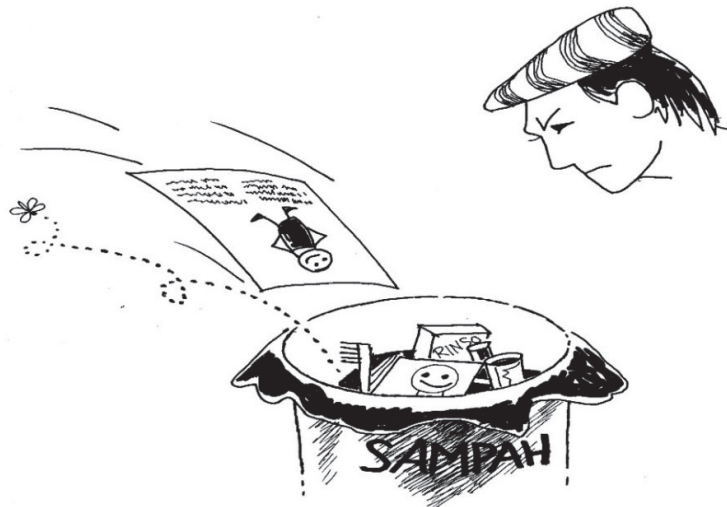
3.1.1. Karya seni ilustrasi merupakan karya pesanan

Karya seni ilustrasi merupakan karya pesanan atau orderan dari pihak lain. Hal ini menempatkan ilustrator sebagai pihak yang tidak bebas untuk berbuat kreatif karena harus tunduk pada keinginan pemesan dalam hal ide, teknik pengerjaan, dan waktu pengerjaan.

Gambar 15
Pihak yang mempersoalkan status seni ilustrasi memandang ilustrasi bukanlah karya seni karena merupakan pesanan atau orderan dari pihak lain yang menjadikan ilustrator kehilangan kekreatifannya.

Seperti diketahui, bagi kaum modernis, kekreatifan merupakan ruh dari karya seni yang sesungguhnya. Karena itu, karya yang mengorbankan kekreatifan bukanlah karya seni. Selain itu, sebagai karya pesanan, seni ilustrasi tentu dikerjakan atas dasar imbalan uang. Hal ini tidak sama dengan seni murni yang pelukis atau pematungnya bekerja berdasarkan idealisme, meskipun pada akhirnya masyarakat memberi penghargaan (dapat berupa uang) terhadap karya yang dihasilkannya.

3.1.2. Karya Seni Ilustrasi Bersifat "Sepele"

Karya asli seni ilustrasi yang akan dicetak, diproses oleh editor, dan desainer grafis. Dalam proses ini, karya asli seni ilustrasi tersebut dengan seenaknya ditempeli dengan catatan atau dicoreti dengan tulisan menggunakan pensil khusus (*non-repro-blue pencil*) yang bekas coretannya tidak menampak pada hasil cetakan. Perlakuan seperti ini dipandang menyepelekan karya tersebut yang tidak akan pernah terjadi pada karya seni murni. Demikian pula, beberapa jenis karya seni ilustrasi, khususnya yang tampil pada surat kabar atau majalah, punya jangka waktu "hidup" yang sangat pendek, sependek masa hidup surat kabar atau majalah tempat ia ditampilkan. Sesudah surat kabar tersebut dibaca, ia mungkin dibuang ke tong sampah bersama sang ilustrasi.

Gambar 16
Pihak yang mempersoalkan status seni ilustrasi memandang bahwa seni ilustrasi merupakan karya yang sepele karena sesudah digunakan dibuang begitu saja ke tong sampah.

3.1.3. Karya Seni Ilustrasi Melibatkan Banyak Orang

Karena seni ilustrasi melibatkan banyak orang dalam penciptaanya, maka sang ilustrator dipandang tidak bertanggung-jawab sepenuhnya terhadap karyanya. Berbagai pihak dianggap turut-campur dalam proses penciptaan tersebut sejak pada saat pengolahan konsep-awal hingga pencetakannya. Pihak yang terlibat antara lain pemesan (*client*) yang menyodorkan pendapatnya, pihak editor serta desainer grafis yang memberi saran editorial dan teknis demi hasil akhir yang sesuai dengan visi sang editor dan desainer grafis. Keterlibatan berbagai pihak ini dianggap mendegradasi status karya seni ilustrasi.

Gambar 17
Pihak yang mempersoalkan status seni ilustrasi memandang bahwa seni ilustrasi merupakan karya kolektif sehingga ilustrator bukan penanggung-jawab tunggal terhadap karyanya.

3.1.4. Karya Seni Ilustrasi Tidak Mementingkan Kebaruan dan Gaya Perseorangan

Pada seni murni, “kebaruan” merupakan sesuatu yang utama dan amat dihargai. Karena itu, para seniman murni senantiasa berikhtiar untuk selalu menampilkan cara baru dalam memberikan pemaknaan terhadap suatu subyek/tema pada karyanya. Demikian pula dengan “gaya perseorangan,” pada seni murni hal ini dipandang penting sebagai cerminan kepribadian khas dari sang seniman. Kita mengenal pelukis Vincent van Gogh, Pablo Picasso, Affandi, Batara Lubis atau Amri Yahya yang masing-masing menampilkan gaya khas pada karyanya. Demikian pula dengan pematung Henri Moore, Alexander Calder, atau Edhi Sunarso. Hal seperti ini tidak terlihat pada seni ilustrasi yang tercermin pada sikap ilustrator yang memandang bahwa hal baru atau hal lama tidaklah perlu dipertentangkan, sedangkan gaya perseorangan hanyalah opsional.

3.1.5. Karya Seni Ilustrasi Diproduksi Secara Massal

Karena karya seni ilustrasi diproduksi secara massal dalam bentuk hasil cetakan seperti ilustrasi pada buku, leaflet, brosur, atau poster, maka seni ilustrasi kehilangan “aura’nya. Hal ini berbeda dengan karya seni murni yang bersifat tunggal dan tidak ada duanya. Jika pun karya seni murni, misalnya lukisan, direproduksi, maka karya reproduksinya tersebut tidak dapat menyamai status karya aslinya karena hanya dianggap sebagai salinan.

3.2. Alasan Mengapa Status Seni Ilustrasi Diakui

Alasan mendasar mengapa seni ilustrasi diakui sebagai karya seni, karena pada karya seni ilustrasi melekat kualitas artistik. Karya seni ilustrasi yang diciptakan oleh ilustrator yang kompeten dan berdedikasi membuktikan hal tersebut. Kenyataan bahwa ada karya seni ilustrasi yang kualitas artistiknya buruk, tidak dapat dijadikan dasar untuk mengatakan bahwa seni ilustrasi bukan karya seni. Pada kasus karya seni ilustrasi dengan kualitas artistik yang buruk tersebut, penyebabnya adalah ilustratornya yang tidak kompeten. Hal yang sama terjadi pada karya seni murni.

Terhadap berbagai alasan dari pihak yang mempersoalkan status seni ilustrasi seperti diuraikan di muka, berikut ini penjelasan dari pihak yang mengakui status seni ilustrasi.

3.2.1. Status "Karya Pesanan" Bukan Kriteria yang Tepat Digunakan

Status sebagai "karya pesanan atau orderan" tidaklah tepat dijadikan dasar untuk mengatakan bahwa seni ilustrasi bukanlah karya seni karena ilustrator yang menciptakannya tidak bebas dan kehilangan kekreatifannya. Fakta menunjukkan bahwa begitu banyak karya yang berlabel seni murni, juga merupakan karya pesanan. Tidak *fair* jika hanya karya seni ilustrasi yang disudutkan sehubungan dengan status karya pesanan ini. Hal yang penting dalam menerima pesanan atau orderan adalah integritas dan kekreatifan senimannya. Ilustrator yang berintegritas dan kreatif, pasti akan mampu melepaskan diri dari belenggu pesanan tersebut. Dalam hal kekreatifan, karya pesanan justru lebih menuntut kekreatifan seorang ilustrator karena ia tidak

Gambar 18

Kekreatifan seorang ilustrator yang berdedikasi tidak perlu diragukan karena tantangan yang dihadapinya lebih kompleks.

hanya berpikir tentang aspek artistik, tetapi juga dalam konteks komunikasi dengan audiensi yang dijadikan target. Tentang aspek kekreatifan ini, Grove (2011: 2) menuliskan: "setiap ilustrator akan mengatakan kepada anda bahwa bekerja dengan tim yang menantang menuntut kekreatifan yang lebih, tidak kurang dari itu." Karena itu tidak tepat untuk mengatakan bahwa ilustrator kehilangan kekreatifannya hanya karena mengerjakan karya pesanan. Hal yang sama terlihat pada pelukis atau pematung yang menghasilkan karya seni murni yang dipesan sebagaimana yang ditunjukkan oleh pelukis Affandi dan kawan-kawan dalam menghasilkan lukisan pesanan dari perusahaan minyak Pertamina untuk pembuatan kalender.

3.2.2. Seni Ilustrasi Mengikuti Prosedur Kerja yang Khas

Tentang predikat karya seni ilustrasi yang dipandang "karya sepele" karena karya asli yang dibuat oleh ilustrator ditempeli dan dicoreti, memang demikianlah prosesnya. Tidak ada yang salah dalam proses tersebut karena tujuan akhir dari penciptaan karya ilustrasi adalah karya final berupa cetakan atau tampilan animasi di televisi. Mengenai karya seni ilustrasi yang bersifat "lekas berlalu," hal seperti itu terjadi pula pada seni *happening* yang segera bubar sesudah dipertunjukkan, dengan bekas-bekasnya yang berserakan untuk dipunguti tukang sampah.

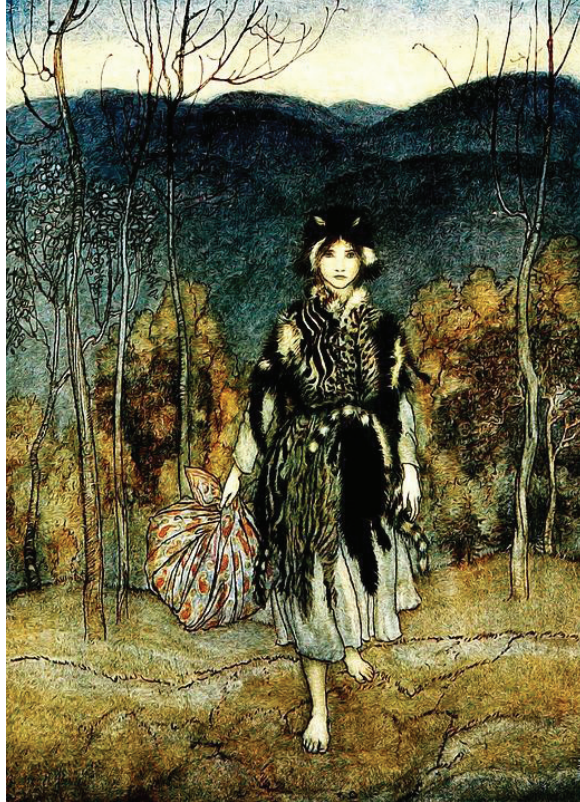
Tentang keterlibatan banyak pihak dalam penciptaan karya seni ilustrasi bukanlah persoalan oleh karena penanggung jawab karya tersebut adalah ilustratornya. Itulah sebabnya sang ilustrator senantiasa membubuhkan namanya pada karya yang diciptakannya sebagai bukti pertanggungjawaban.

Tentang tidak diprioritaskannya kebaruan dalam penciptaan karya seni ilustrasi, hal tersebut lumrah adanya karena ilustrator memiliki prioritas lainnya yakni sesuai dengan tuntutan dan sifat karya seni ilustrasi yang akan diciptakan. Mengejar kebaruan dalam dalam karya, bukanlah hal yang penting bagi ilustrator. Jika hal tersebut dilakukan, kemungkinan karya yang dihasilkannya tidak terkomunikasikan dengan baik kepada audiensi.

Tentang gaya perseorangan, bagi ilustrator itu bersifat opsional. Seorang ilustrator bekerja atas kebutuhan karya seni ilustrasi yang ditanganinya. Jika diibaratkan dengan bahasa, seorang ilustrator bebas menggunakan bahasa visual apa saja selama bahasa tersebut komunikatif dan tepat dengan subyek ilustrasinya. Ia tidak perlu mengikat dirinya dengan corak

Gambar 19
Dua buah karya seni ilustrasi dengan corak yang berbeda yang diciptakan oleh seorang ilustrator yakni Salamun Kaulam. Bagi Salamun Kaulam, corak dan gaya dalam berkarya disesuaikan dengan tema dan efek yang diharapkan dari suatu karya seni ilustrasi. Hak-cipta kedua ilustrasi ini milik ilustratornya.

atau gaya tertentu. Bagi seorang ilustrator yang memandang gaya perseorangan dalam berkaya sebagai sesuatu yang opsional, yang penting dijaga adalah ia tetap menampilkan kepribadian dalam karyanya, dalam corak apapun yang ia pilih. Gambar 19 menunjukkan dua buah karya seni ilustrasi dengan corak yang berbeda yang digarap oleh seorang ilustrator.

Tentang diproduksinya karya seni ilustrasi secara massal, hal ini tidaklah perlu dipersoalkan selama karya tersebut memiliki kualitas artistik. Karya ilustrasi yang diproduksi secara massal, sesuai dengan tujuan penciptaan karya seni ilustrasi sebagai bentuk komunikasi visual yang artistik yang dipersembahkan buat audiensi. Bahkan, dengan diproduksinya secara massal,

Gambar 20
Seni ilustrasi karya Arthur Rackham, ilustrator Inggeris yang masyhur, yang meskipun karya ini telah direproduksi secara massal, diakui keindahan dan kualitas artistiknya. Karya ini berstatus milik-publik (Vintage, Pixabay).

seni ilustrasi memiliki peluang untuk memberi pengaruh yang lebih luas. Menyadari karyanya akan dinikmati oleh masyarakat melalui produksi massal, ilustrator akan memberi perhatian pada kualitas informasi yang disampaikan lewat karyanya. Dampak seni ilustrasi boleh jadi melebihi dampak dari lukisan paling kreatif karya Pablo Picasso, Salvador Dali, atau Piet Mondrian. Dalam konteks Indonesia, karya karikatur G. M. Sudarta atau gambar kartun Dwi Koen yang dimuat di media massa selama puluhan tahun, lebih dirasakan kehadirannya oleh masyarakart luas dibandingkan dengan karya seni murni yang dihasilkan oleh pelukis Affandi, Fajar Sidik, Popo Iskandar, atau Batara Lubis, yang terpajang di museum dan hanya disaksikan oleh pengunjung yang jumlahnya terbatas.

Demikianlah jawaban dari pihak yang mendukung status ilustrasi sebagai karya seni. Selanjutnya berikut ini dikemukakan pernyataan (yang disadur) dari beberapa orang yang bergelut dalam bidang seni ilustrasi dan desain grafis, penerbitan buku, dan pendidikan seni rupa berkaitan dengan perdebatan tentang status seni ilustrasi:

1. Syakir Muharrar menuliskan bahwa pada era sekarang, seni Ilustrasi yang tampil sebagai karya terapan, berjalan seiring dengan ilustrasi dalam wujud karya seni murni. Dukungan teknologi digital dan cetak telah membesarkan omset produksi dalam industri grafis yang menjadikan gambar ilustrasi sebagai *value* utamanya. Hal ini menjadi fenomena yang mewarnai industri kreatif dewasa ini. Namun, di sisi yang lain muncul pula khasanah baru dalam dunia seni ilustrasi yang melepas segala keterikatan dengan fungsinya sebagai karya seni rupa terapan. Ia pun hadir sebagai wujud dan perwujudan ide, makna, dan simbol ekspresi otonom dari kreatornya. Dengan corak representatif hingga abstrak, ilustrasi menjelma menjadi seni murni yang secara otonom pula dapat tampil dengan muatan estetik dan simbolik sebagai perwujudan ide dan kreativitas murni dari sang Ilustrator (Syakir Muharrar adalah doktor dalam bidang pendidikan seni, Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS Unnes Semarang. Ia memperoleh gelar M.Sn dari ITB dan berperan sebagai ilustrator paruh-waktu. Tulisan tersebut dibuat khusus untuk buku ini).
2. Barbara Cooney (Kingman, 1978: 12) menyatakan: "saya gunakan kata seni karena saya yakin bahwa ilustrasi adalah seni dan seharusnya memang begitu. Terlalu banyak pertentangan sekarang ini dibuat antara "seni murni" dan "seni pakai" antara "seni murni" dan "seni komersial". Di antara istilah-istilah itulah kata "ilustrasi" melayang-layang. Namun semua istilah itu terhitung ciptaan baru dalam sejarah seni rupa. Pada zaman Yunani kuno, semua karya seni tercakup oleh sebuah kata: *tekhne.* Seniman klasik menggunakan keterampilannya di mana kebutuhan menuntut. Seniman sekarang ini yang gambarnya terdapat dalam buku harus bekerja dengan penuh kehati-hatian, keterampilan, dan pemahaman, sebagaimana halnya dengan seniman yang lukisannya tergantung pada dinding dalam bingkai emas. (Barbara Cooney adalah ilustrator penerima medali Caldecott, medali yang dianugerahkan kepada ilustrator yang menonjol dalam rangka mengenang seorang ilustrator kenamaan yang bernama Caldecott. Barbara Cooney sendiri telah membuat ilustrasi untuk lebih dari 70 buah buku).

3. Albert Dorne (Walt dan Reed, 1984: 7) mengatakan: “lebih pantas, bagi saya, adalah perbedaan antara Seniman yang bermutu dan yang buruk. Sepanjang sejarah ada terdapat ribuan seniman yang berkadar sedang-sedang saja, ada beberapa yang cukup bagus dan hanya sedikit saja yang jempolan. Dalam banyak hal, kita tidak punya catatan akan motif yang sesungguhnya dari para seniman dalam menciptakan karyanya dan apakah karyanya dibuat untuk tujuan tertentu. Ini tidak lagi merupakan suatu hal yang penting. Pertanyaan yang sesungguhnya adalah: Apakah sang seniman menyumbangkan keunikan pribadinya untuk menciptakan sebuah karya agung?”
4. Aryo Sunaryo mengamati bahwa kebebasan ilustrator eksis dalam dunia seni ilustrasi sebagaimana yang terungkap dalam tulisannya: “Ilustrasi kontemporer seringkali menekankan gaya personal yang kuat dan membebaskan diri dari hal-hal yang mengikat, serta menyuguhkan bentuk-bentuk eksploratif yang liar sejalan dengan kebebasan berekspresi pembuatnya.” (Aryo Sunaryo, pelukis dan ilustrator, dosen purnabakti dari Program Studi Pendidikan Seni Rupa Unnes Semarang. Tulisan tersebut dibuat khusus untuk buku ini).
5. Walter Lorraine (Kingman, 1978: 83) menegaskan: “adalah tidak mungkin menentukan persyaratan untuk publikasi bahwa seorang penulis menulis secara artistik, demikian pula tidak mungkin untuk menentukan bahwa sebuah karya ilustrasi mestilah sebuah karya seni. Ilustrasi, adalah karya seni atau bukan, tergantung pada kepekaan dari sang seniman dalam keterlibatan dan responsnya terhadap teks.” (Walter Lorraine adalah ilustrator yang dinobatkan oleh *New York Times* sebagai “10 ilustrator terbaik untuk ilustrasi buku anak-anak.” Selain sebagai ilustrator ia juga mengajar dalam bidang Desain Buku dan Tipografi di University of Boston. Karena reputasinya tersebut, ia kemudian diangkat menjadi direktur yang menangani “Buku Remaja” pada penerbit terkenal di Amerika Serikat: Houghton Mifflin).
6. Sukarman menyatakan bahwa: “Bila kita mengakui eksistensi seni murni (*fine art*) dan seni pakai (*applied art*), dan ilustrasi adalah gambar yang diniatkan untuk menjelaskan suatu subyek sesuai pesanan, maka ilustrasi tergolong seni pakai yang padanya melekat predikat seni yang kurang bergengsi. Tetapi bila ilustrasi dapat diekspresikan secara bebas untuk mengungkapkan subyek secara ilustratif, maka sesungguhnya ia tergolong seni murni. Ringkasnya, bagi saya, ilustrasi apapun wujudnya jika diciptakan dengan melibatkan cita rasa estetik, maka ia tergolong seni yang berkualitas (Sukarman adalah doktor dalam bidang pendidikan seni rupa. Ia menyelesaikan program magister seni di ITB dan melaksanakan peran sebagai desainer grafis secara paruh-waktu. Tulisan tersebut dibuat khusus untuk buku ini).

Sesungguhnya perdebatan tentang apakah ilustrasi merupakan seni atau bukan, terjadi di saat paham modernisme begitu kuat pengaruhnya dalam bidang seni rupa. Seperti diketahui, modernisme dalam seni sangat mengagungkan kemurnian ekspresi estetik dan kebebasan individual. Tidak mengherankan jika seni murni mendapatkan tempat yang terhormat, sedangkan seni yang menyandang fungsi praktis seperti halnya dengan seni ilustrasi, diposisikan sebagai seni "kelas dua" sebagaimana yang tercermin pada tulisan Grove (2011: 1) berikut ini.

> Seni murni menempati tempat khusus karena memandang dirinya superior lantaran lebih berorientasi filosofis dari pada pragmatis. Sementara itu, seni ilustrasi yang secara terus-terang diakui oleh penciptanya sebagai sesuatu yang bertujuan praktis, diturunkan derajatnya menjadi sebuah "kegagalan" atau bukan seni. Akibatnya, nilai artistik seni ilustrasi tidak mendapatkan penghargaan yang meluas.

Dengan memudarnya pengaruh modernisme sejalan dengan munculnya posmodernisme di penghujung Abad ke-20, perdebatan mengenai perlunya mempertentangkan antara "seni kelas-satu" dengan "seni kelas-dua" menjadi tidak lagi relevan. Posmodernisme yang menuntut dibangunnya semangat keberagaman, menolak klaim modernisme yang menomorsatukan seni murni dan menomorduakan seni lainnya. Bagi penganut posmodernisme dalam seni rupa, tidak ada makna atau kebenaran tunggal, kecuali yang dibangun oleh semua pihak yang berusaha untuk memahami seni rupa dalam perspektif keberagaman. Karena itu, pengelompokan seni atas dua kategori yakni "seni kelas-satu" dan "seni kelas-dua" tidak valid dan harus ditinggalkan. Karya seni rupa yang pada masa kejayaan modernisme dikesampingkan atau diremehkan oleh kaum modernis, seperti seni ilustrasi dan seni tradisional, justru diberi tempat yang sama layaknya dengan jenis karya seni rupa murni oleh pendukung posmodernisme.

Berkembangnya pemikiran Budaya-Visual (*Visual-Culture*) di awal Abad ke-21 sebagai dampak dari keberjejalan citraan di ruang publik akibat dahsyatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, semakin menumbuhkan kesadaran baru akan perlunya cakrawala segar dalam memandang dunia kesenirupaan. Para pemikir budaya-visual yang lebih peduli

Gambar 21
Perdebatan yang mempertentangkan antara status seni kelas-satu sebagai representasi dari seni rupa murni dengan seni kelas-dua yang merepresentasikan seni rupa pakai, kini tinggal menjadi kenangan.

pada upaya membangun sikap kritis terhadap isu kemasyarakatan (sosial, ekonomis, keagamaan, dan politis) dari pada "aspek estetis" suatu citraan visual, semakin membuat perdebatan tentang status karya seni dari sudut pandang estetika modern, menjadi tidak menarik. Perdebatan tentang seni "kelas-satu" dan seni "kelas-dua" yang begitu seru di masa lalu dan menimbulkan kubu pro dan kontra yang berkepanjangan, kini tinggal menjadi kenangan sejarah.

Dari uraian di atas, dapatlah disimpulkan bahwa seni ilustrasi yang tampil dalam beragam bentuk, diciptakan dalam berbagai pendekatan, dan dipersoalkan oleh para pengamat, pada dasarnya berpijak pada satu kata kunci yakni "niat untuk menggambarkan suatu subyek secara grafis dan artistik."

"Niat"
adalah kata-kunci untuk memahami seni ilustrasi.
Metode, teknik, atau corak yang digunakan oleh
ilustrator dapat saja bervariasi,
akan tetapi seorang ilustrator
senantiasa "berniat"
untuk menggambarkan
secara grafis dan artistik
suatu subyek.

2

PROFESI ILUSTRATOR

Bertolak dari uraian di muka, maka dapatlah dikatakan bahwa untuk mengemban beragam fungsi seni ilustrasi, ilustrator memiliki 2 tugas utama yang dilaksanakan sekaligus yakni: (1) menggambarkan secara grafis suatu subyek agar dapat terkomunikasikan secara efektif kepada khalayak sasaran atau audiensi, dan (2) menyajikan subyek tersebut secara artistik agar memiliki daya-pikat sebagaimana laiknya sebuah karya seni. Adalah tanggung-jawab ilustrator untuk menjalankan tugas tersebut sepenuh hati. Pada Bab 2 ini dibahas mengenai profesi ilustrator yang meliputi: (1) ilustrator sebagai profesi, (2) program pendidikan bagi calon ilustrator profesional, (3) status profesi ilustrator, (4) kode-etik ilustrator, dan (5) antara ilustrator dengan desainer grafis.

.1. Ilustrator sebagai Profesi

Profesi adalah pekerjaan yang menuntut keahlian khusus yang memungkinkan diberikannya layanan bermutu kepada masyarakat, yang karenanya pemilik profesi berhak mendapatkan imbalan yang layak untuk hidup. Pada profesi yang telah berkembang, terbangun organisasi yang kuat, yang anggotanya (1) dipersyaratkan memenuhi kompetensi atau kualifikasi tertentu, (2) diikat oleh kode-etik profesi yang dijunjung bersama, dan (3) difasilitasi untuk mengikuti program pembimbingan, perlindungan dan pengembangan-diri.

Dalam konteks profesi ilustrator, keahlian khusus yang harus dimiliki oleh seorang ilustrator sebagaimana yang disebutkan di muka adalah keahlian dalam menggambarkan secara grafis dan artistik suatu subyek sehingga dapat dipahami dan dinikmati oleh audiensi. Dengan melaksanakan tugas tersebut secara baik, maka ia telah memberikan layanan bermutu kepada masyarakat, khususnya pelanggan dan audiensi sasaran. Imbalan yang diterima oleh sang ilustrator merupakan konsekuensi logis dari kesuksesannya melaksanakan tugas tersebut.

Sebagai sebuah profesi, profesi ilustrator telah terhimpun dalam berbagai organisasi profesi, yang tersebar di seluruh dunia. Ada organisasi profesi ilustrator yang bersifat lokal, regional, nasional, dan internasional seperti Ikatan Ilustrator Indonesia (I3), *Society of Illustrators*, *The Association of Illustrators (AOI)*, *European Illustrators Forum*, *Organization of Illustrator Council, Japan Illustrator Association, The Tokyo Illustrator Society, The Society of Illustrators of Los Angeles (SILA).* Ada pula organisasi ilustrator yang secara spesifik hanya mencakupi bidang ilustrasi tertentu seperti *ASEAN Cartoonist Association (Aseca),* Persatuan Kartunis Indonesia (Pakarti), Kelompok Ilustrator Buku Anak Indonesia (Kelir), Persatuan Kartunis selangor dan Wilayah Persekutuan Malaysia (Pekartun), *Association of* Medical *illustrators, The Australian Association of Architectural Illustrators,* dan *Australian Cartoonists' Association*. Ada pula organisasi yang melibatkan profesi lain yang dekat hubungannya dengan profesi ilustrator seperti dengan penulis buku ceritera, desainer grafis, dan fotografer, misalnya *Society of Children's Book Writers and Illustrators, Graphic Artists Guild,* dan *Society of Illustrators, Artists, and Designers (SIAD).* Di antara organisasi profesi ilustrator tersebut ada yang telah memiliki sistem organisasi yang berkembang ada pula yang masih dalam taraf perkembangan seperti organisasi profesi ilustrator di Indonesia yang kondisinya belum semapan dengan organisasi profesi ilustrator di negara maju. Organisasi

Gambar 22
Ilustrator adalah pekerjaan yang menuntut keahlian khusus yang memungkinkan diberikannya layanan bermutu kepada masyarakat, yang karenanya pemilik profesi berhak mendapatkan imbalan yang layak untuk hidup.

profesi ilustrator tersebut pada dasarnya menawarkan kegiatan yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan anggotanya seperti program pemberian bimbingan dan perlindungan anggota, penerbitan majalah, pameran, ceramah, seminar, kompetisi, serta pemberian penghargaan.

1.1. Kompetensi Profesional Seorang Ilustrator

Seorang ilustrator membuat tulisan reflektif tentang apa yang dilakukannya sebagai seorang ilustrator profesional. Berikut ini saduran dari tulisan reflektif tersebut.

> Selain pengetahuan dan kemampuan dalam menggunakan secara tepat peralatan seni rupa, tugas saya adalah melakukan komunikasi, untuk mempertegas dan mengelaborasi teks, memprovokasi, dan kemungkinan menyederhanakan pengalaman belajar agar menjadi menyenangkan. Adalah tugas saya untuk melibatkan pembaca sebagai pe-*review* dan pengeksplorasi; melakukan dramatisasi, mengintegrasikan ilustrasi dengan halaman serta teks sesuai dengan kebutuhan. Tingkat usia pembaca mesti pula saya pertimbangkan. Adalah tugas saya untuk menghasilkan gambar hitam-putih atau berwarna sesuai kemampuan dan harapan pemesan, serta menyiapkan

> secara baik karya ilustrasi untuk melewati proses pencetakan, dengan teknologi apapun itu sesuai dengan kebijakan penerbit. Adalah tugas saya untuk mengeksploitasi keterbatasan pencetakan atau ketersediaan pembiayaan. Bagian dari program latihan yang tidak pernah ada akhirnya dari seorang ilustrator adalah melalui pengalaman dalam menggunakan perlengkapan, khususnya peralatan yang telah dikuasainya dengan baik. Improvisasi dan kejadian kebetulan yang menyenangkan seringkali terjadi dan itu merupakan pengalaman belajar berharga yang ditemukan oleh seorang ilustrator dalam perjalanan kreatifnya. Mengganti corak dan mengubah sudut pandang menuntut pendekatan dan teknik baru dalam seni ilustrasi. Keluwesan dan sikap kepetualangan diperlukan dalam menyikapi bahan dan peralatan seni rupa yang baru. Saya bahkan menemukan bahwa sisir dapat menciptakan efek goresan yang mengejutkan, demikian pula dengan sikat gigi dan berbagai benda lainnya. Tidak terbatas perlengkapan yang dapat dieksperimenkan. Sumber inspirasi dan kesenangan saya bersumber dari mempelajari seni rupa tradisional di manapun ia berada (Kingman, 1978: 86-87).

Tulisan reflektif di atas menunjukkan secara sekilas kompetensi apa yang diperlukan oleh seorang ilustrator. Agar seorang ilustrator dapat mengemban tugasnya menyajikan penggambaran secara grafis dan artistik suatu subyek, ia perlu memiliki kompetensi berupa pengetahuan/keterampilan yang mantap serta sikap positif yang berkaitan dengan hal berikut ini.

1.1.1 Kompetensi dalam Teknik Berkarya Seni Rupa

Kompetensi dalam teknik berkarya seni rupa yang mesti dimiliki oleh seorang ilustrator profesional tentu yang relevan dengan seni ilustrasi. Hal ini menyangkut mengenai: (1) elemen formal seni rupa (garis, warna, bidang, tekstur, volume, dan ruang) serta prinsip pengorganisasiannya (keseimbangan, penekanan, gerak, pola, repetisi, proporsi, irama, variasi, dan kesatuan); (2) alat/bahan/media seni ilustrasi dan teknik penggunaannya, baik yang bersifat manual maupun digital, baik yang tradisional maupun yang eksperimental; (3) ilmu anatomi manusia, binatang, dan tumbuhan, serta ilmu perspektif; dan (4) pemrosesan karya seni ilustrasi untuk publikasi cetak atau animasi. Karya seni ilustrasi yang telah dirampungkan oleh seorang ilustrator selanjutnya akan diterima oleh penyunting dan desainer grafis untuk diproses hingga dipublikasikan. Meskipun kompetensi tentang pemrosesan karya seni ilustrasi untuk pencetakan merupakan domain desainer grafis, seorang ilustrator perlu memiliki pengetahuan tentang hal itu agar ia dapat menyiapkan karyanya secara baik sesuai dengan tuntutan teknis publikasi.

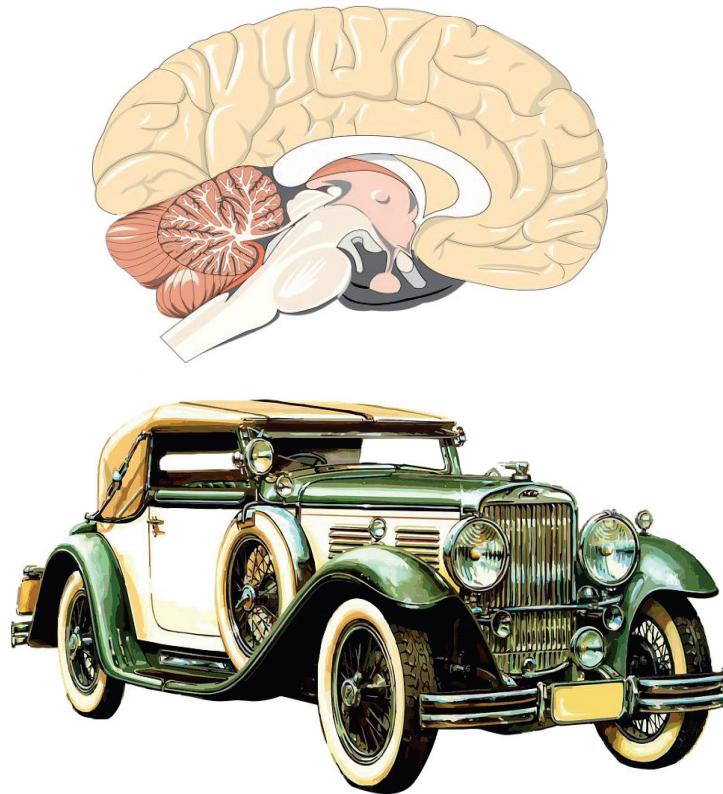
Gambar 23
Karya seni ilustrasi dengan subyek seekor binatang dengan nama Latin Sciuropterus pulverulentus. Karya ini menunjukkan kompetensi ilustratornya dalam teknik berkarya seni rupa. Perhatikan pemanfaatan/pengorganisasian elemen seni rupa, penguasaan anatomi, dan penerapan ilmu perspektif dalam karya tersebut (Wikicommons).

1.1.2 Kompetensi dalam Teknik Berkomunikasi

Kompetensi dalam teknik berkomunikasi tidak hanya cukup dengan mempelajari “ilmu komunikasi” semata oleh karena komunikasi berkaitan erat dengan ilmu budaya dan kemasyarakatan seperti sosiologi, antropologi, psikologi, sejarah, dan sebagainya. Kompetensi komunikasi ini diperlukan dalam konteks: (1) berinteraksi secara personal dengan berbagai pihak seperti pelanggan, penyunting, desainer grafis, dan pihak lainnya. Dalam kehidupan keseharian seorang ilustrator, adalah hal yang lazim dan mutlak bila sang ilustrator mendiskusikan ide atau desainnya dengan pihak lain seperti penulis, penyunting, tukang-cetak, desainer grafis, pemesan, atau siapa saja, guna memperoleh umpan-balik yang dapat menjadikan karya seni ilustrasinya terkomunikasikan secara terang-benderang dan memikat; serta (2) penyampaian gagasan visual melalui karya seni ilustrasi kepada audiensi. Di sini, kompetensi sang ilustrator tercermin pada bagaimana ia menyalurkan teknik berkomunikasinya melalui goresan, warna, tekstur, volume dan ruang sehingga audiensi dapat menangkap pesan tentang subyek yang ingin disampaikannya.

Gambar 24
Agar karya seni ilustrasinya komunikatif, seorang ilustrator perlu mendiskusikan gagasannya dengan berbagai pihak agar mendapatkan masukan demi penyempurnaan gagasannya tersebut. Di sinilah perlunya keterampilan komunikasi dimiliki oleh seorang ilustrator profesional.

1.1.3 Kompetensi dalam Bidang Spesialisasi Tertentu

Bidang spesialisasi tertentu yang dimaksudkan di sini adalah bidang spesialisasi yang dipilih oleh seorang ilustrator dalam menjalani kariernya, seperti ilustrasi ilmu pengetahuan (*scientific illustration*), ilustrasi busana (*fashion illustration*), ilustrasi/animasi kartun, ilustrasi editorial, dan sebagainya. Seorang ilustrator ilmu pengetahuan, misalnya, perlu memiliki pengetahuan dasar berkaitan dengan bidang ilmu pengetahuan tertentu sesuai dengan subyek ilmu yang dibuatkan ilustrasinya seperti biologi, arkeologi, teknik, medis, olahraga, dan sebagainya. Demikian pula dengan ilustrator busana, perlu memiliki pengetahuan dasar tentang desain dan tata-busana. Hal yang sama berlaku bagi ilustrator kartun (kartunis) yang perlu memiliki pengetahuan dasar sinematografi jika akan menggarap kartun animasi.

Gambar 25
"Penampang otak" (atas) dan "mobil antik" (bawah) hanya memungkinkan digambarkan oleh seorang ilustrator dengan baik, jika ia memiliki pemahaman yang baik tentang hal tersebut dan didukung oleh referensi yang akurat. Kedua karya seni ilustrasi di atas berstatus milik-publik (Pixabay).

1.1.4 Kompetensi dalam Manajemen Bisnis.

Seorang ilustrator, khususnya ilustrator mandiri *(freelance illustrator*), perlu memiliki kompetensi manajemen bisnis agar ia dapat menangani dengan baik berbagai aspek manajemen bisnis yang berkaitan dengan profesi dalam bidang seni ilustrasi seperti promosi, negosiasi, presentasi portofolio, kontrak-kerja, hak-cipta, dan sebagainya. Bagi ilustrator yang bekerja pada sebuah perusahaan publikasi, periklanan, atau rumah-produksi, aspek manajemen ini ditangani oleh perusahaan. Meski demikian, jika ia memiliki kompetensi dalam hal ini, akan merupakan nilai-tambah yang sangat bermanfaat baginya.

Gambar 26
Mempresentasikan karya seni ilustrasi di hadapan pelanggan merupakan salah satu contoh dari keterampilan manajemen bisnis yang perlu dimiliki oleh seorang ilustrator profesional, khususnya ilustrator mandiri. Untuk melaksanakan sebuah presentasi di hadapan pelanggan ia perlu melakukan berbagai hal seperti menyusun bahan presentasi, mengatur jadwal, dan tentu saja melaksanakan presentasi yang dapat meyakinkan pelanggan.

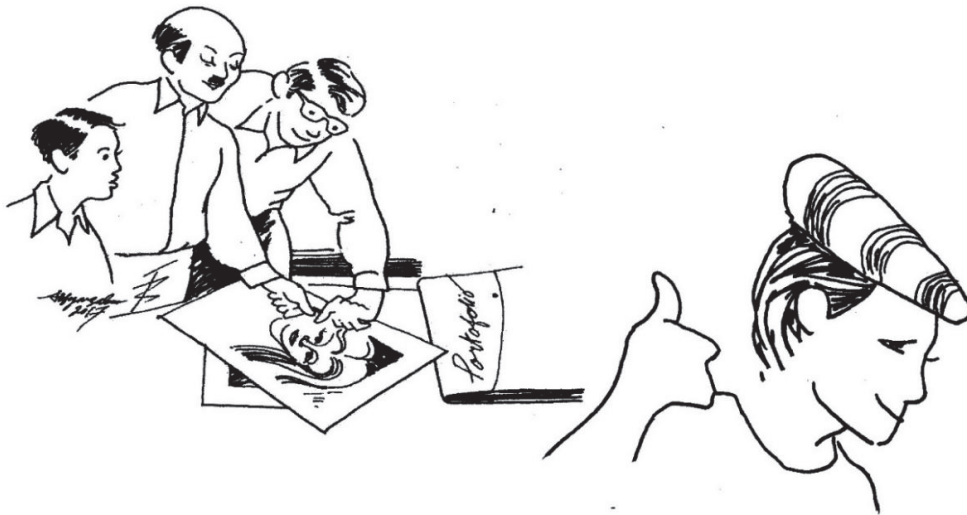
2. Program Pendidikan bagi Calon Ilustrator Profesional

Dengan semakin berkembangnya profesi ilustrator, modal bakat dan minat seseorang tidaklah cukup untuk mengantarkannya menjadi ilustrator profesional. Ia perlu menempuh pendidikan profesi yang memungkinkannya mendapatkan kompetensi yang diperlukan untuk mejadi ilustrator profesional, secara efektif dan efisien. Pendidikan yang dirancang khusus bagi calon ilustrator, berupa program diploma dan sarjana yang ditawarkan oleh perguruan tinggi seni rupa dengan program masa studi sekitar dua tahun untuk program diploma, dan empat tahun untuk program sarjana. Selain program diploma dan sarjana, ditawarkan pula program pendidikan tingkat pascasarjana dalam bidang seni ilustrasi. Hanya saja program pascasarjana ini lebih diarahkan untuk mencetak ilustrator yang memiliki wawasan yang lebih luas untuk menjadi dosen di perguruan tinggi seni rupa.

Di Indonesia, program studi yang secara khusus menuliskan program untuk mencetak ilustrator, sepanjang pengamatan penulis, hanya terdapat di Institut Kesenian Jakarta (IKJ) dengan nama program "Desain Ilustrasi." Pada perguruan tinggi seni rupa lainnya seperti Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB, ISI Yogyakarta, ISI Surakarta, ISI Denpasar dan ISI Padangpanjang hanya menawarkan mata kuliah yang berkaitan dengan seni ilustrasi di bawah payung Program Studi Desain Komunikasi Visual. Artinya, program studinya lebih difokuskan untuk menghasilkan lulusan dengan kompetensi desain komunikasi visual yang salah satu cakupannya adalah bidang seni ilustrasi.

Di berbagai perguruan tinggi seni rupa di luar negeri seperti di Amerika Serikat, Canada, Perancis, Inggeris, dan Hongkong, ditawarkan program khusus untuk mencetak ilustrator profesional melalui program diploma dan program sarjana. Program Diploma populer dengan nama *Associate Degree Program* yakni program berjangka waktu dua tahun yang bertujuan untuk memberikan dasar pengetahuan akademik dan teknis yang diperlukan untuk bekerja. Diploma yang diperoleh dapat digunakan sebagai dasar untuk lanjut-studi ke program sarjana. Program Sarjana yang dikenal dengan program *Bachelor of Fine Arts (BFA)* berlangsung selama 4 tahun.

Persyaratan masuk yang ditetapkan oleh perguruan tinggi seni rupa pada umumnya memberi penekanan pada bakat khusus seni ilustrasi yang dimiliki oleh pelamar yang dibuktikan dengan portofolio (kumpulan karya seni ilustrasi terbaik yang telah dibuat sebelumnya) dan kemampuan akademik serta kemampuan bahasa bagi calon mahasiswa asing. Pada sebuah catalog yang diterbitkan oleh Paris College of Art untuk Tahun Akademik 2017, misalnya, ditegaskan persyaratan masuk untuk Program Sarjana seni ilustrasi berikut ini:

> Setiap pelamar akan di*review* kompetensinya yang didasarkan pada pengalaman, capaian studi, dan potensinya untuk berkembang dalam bidang artistik. Panitia penerimaan mahasiswa baru mendasarkan penilaiannya pada portofolio, pernyataan personal, transkrip sekolah, skor tes dan hasil wawancara. Paris College of Art mencari pelamar yang kreatif, bertanggung-jawab dalam bidang akademik, dan memiliki motivasi yang prima. Pelamar wajib melulusi sekolah menengah untuk dapat diterima pada program sarjana. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Bahasa Inggeris dan karena itu seseorang mestilah mahir dalam bahasa tersebut untuk dapat berhasil. Bagi mereka yang bukan penutur Bahasa Inggeris, wajib menyertakan hasil tes TOEFL atau IELTS.

Gambar 27
Salah satu persyaratan penting untuk dapat diterima pada program sarjana dalam bidang seni ilustrasi (juga pada bidang studi studio lainnya) di berbagai perguruan tinggi seni rupa adalah kualitas karya portofolio pelamar. Untuk itu, pada setiap masa penerimaan mahasiswa baru, dilakukan review portofolio pelamar oleh dosen yang relevan. Untuk itu, lulusan sekolah menengah atas yang berminat memasuki perguruan tinggi seni rupa harus menyiapkan portofolionya. Di Amerika Serikat, ada tradisi berupa review portofolio secara bersama yang dilakukan oleh beberapa perguruan tinggi seni rupa pada kota tertentu sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan sebelumnya. Cara ini memudahkan para lulusan untuk dalam waktu yang bersamaan menunjukkan portofolionya kepada beberapa perguruan tinggi seni rupa sekaligus.

Program pendidikan untuk mencetak ilustrator profesional baik dalam level diploma maupun sarjana, yang ditawarkan oleh beberapa perguruan tinggi seni rupa, bervariasi sesuai dengan visi dan misi masing-masing perguruan tinggi. Untuk memberikan gambaran tentang program tersebut, berikut ini dikemukakan deskripsi singkat dari program diploma dan sarjana seni ilustrasi pada beberapa perguruan tinggi seni rupa, yang dipilih secara acak. Perguruan tinggi seni rupa tersebut ada yang berupa universitas umum, universitas khusus seni, dan institut seni rupa yakni: (1) The University of the Arts, Philadelphia, Amerika-Serikat, (2) Emily Carr University di Vancouver, British Columbia, Canada, (3) Paris College of Art di Paris, Perancis, (4) Webster University, St Louis, Amerika-Serikat, dan (5) Pratt Institute di Brooklyn dan Manhattan, New York, Amerika-Serikat.

2.1. Program Sarjana Seni Ilustrasi di University of the Arts

University of the Arts yang terbentuk dari penggabungan dua lembaga pendidikan seni yang memiliki akar sejarah dari Abad ke-19, yakni Philadelphia College of Art dan Philadelphia College of Performing Art. Pada Catalog 2017 yang dipublikasikan oleh University of the Arts yang berlokasi di Philadelphia, Pensylvania, Amerika-Serikat, dituliskan deskripsi singkat tentang program sarjana seni ilustrasi yang sadurannya diuraikan berikut ini.

2.1.1. Deskripsi Singkat Program

Kurikulum Program Studi Seni Ilustrasi meramu berbagai pengalaman belajar yang relevan seperti menggambar, melukis, pembuatan citraan, pemecahan masalah kreatif, pengalaman digital, penemuan-diri melalui hubungan mentor dengan mahasiswa, sejarah pembuatan citraan, dan bidang khusus desain grafis. Beberapa mata kuliah bertujuan mengembangkan keterampilan dasar, mata kuliah lainnya difokuskan pada aplikasi profesional. Kurikulum ini diperluas melalui program lintas bidang studi yang memungkinkan mahasiswa memilih berbagai peluang unik untuk mengeksplorasi bidang lain sesuai dengan minatnya. Pembelajaran yang diberikan menekankan pada penemuan dan pengembangan-diri mahasiswa yang memungkinkannya untuk menghadirkan sudut pandang yang khas dan unik melalui karya seni ilustrasinya. Seorang ilustrator yang memiliki keunikan dalam berekspresi, akan mendapatkan kemudahan dalam berbagai lapangan kerja yang tersedia. Program Studi Seni Ilustrasi pada University of the Arts menyiapkan mahasiswa untuk berkarier dalam bidang seni ilustrasi dengan keluwesan untuk memilih bidang spesialisasi.

2.1.1. Tujuan Program

Lulusan Program Studi Seni Ilustrasi yang mendapatkan gelar MFA pada University of the Arts, memiliki kemampuan berikut ini.

1. Menunjukkan kemampuan dalam pembuatan citraan secara tradisional dan digital yang akan mengantarkannya untuk sukses menggeluti pembuatan citraan dalam konteks industri ilustrasi yang multi-wajah dan senantiasa berubah.
2. Menemukan dan mengembangkan kemampuan untuk memandang sesuatu dari sisi yang unik. Kemampun ini termasuk dalam hal berpikir kritis melalui gambar dan mengembangkan rasa keingintahuan. Dengan kemampuan ini seseorang akan berhasil dalam pemecahan masalah dan berkomunikasi visual secara bermakna.

3. Memahami keunikan karakteristik dari ilustrator sebagai desainer dan pengembang pengetahuan dan keterampilan yang mengantarkannya pada diperolehnya hasil desain yang sukses.
4. Menemukan bahasa, konsep, dan praktik ilustrasi kontemporer secara multi-disiplin dan memiliki pilihan untuk dieksplorasi lebih dalam.
5. Memiliki pemahaman tentang sejarah seni ilustrasi.
6. Menunjukkan kebiasan yang positif (dalam kegiatan studio, riset, disiplin pribadi, pengelolaan waktu, dan budaya profesional) dan kemampuan kritik, mengartikulasikan karya dan pemikirannya.
7. Menunjukkan pengetahuan dan keterampilan profesional dalam presentasi, kesadaran sosial, pemasaran, bisnis, desain jaringan, dan kewirausahaan. Menyiapkan diri untuk berkarier dalam bidang seni ilustrasi dan luwes untuk memilih beragam bidang spesialisasi.

2.2. Program Sarjana Seni Ilustrasi di Emily Carr University

Emily Carr University merupakan sebuah universitas yang berkedudukan di Vancouver, British Columbia, Canada yang menawarkan program sarjana seni ilustrasi dengan rincian berikut ini.

2.2.1. Deskripsi Singkat Program

Dalam kondisi perkembangan seni rupa dan desain yang begitu cepat, seni ilustrasi merupakan inti dari komunikasi visual. Ilustrator perlu memiliki kemampuan untuk berpikir kritis dan inovatif dan harus luwes serta tangkas untuk menarik perhatian beragam audiensi dalam berbagai konteks. Program sarjana seni ilustrasi di Carr University mengeksplorasi banyak pendekatan strategi dan teknis penggambaran seraya membangun kemampuan bekerja-sama dan beradaptasi dengan beraneka peluang dari pameran seni rupa kontemporer ke karier dalam media massa.

Program yang ditawarkan memandang segala macam bentuk seni ilustrasi dari editorial ke naratif, sebagai peluang untuk melakukan pengkajian budaya. Kegiatan praktik yang diberikan potensial untuk menantang harapan, etika, dan kebiasaan yang berlaku. Dengan memosisikan praktik seni ilustrasi dalam budaya kontemporer, mahasiswa didorong untuk mempertanyakan dari pada sekadar mengikuti kebiasaan, serta mencari terobosan baru dalam bidang profesi ilustrator.

Program sarjana di Emily Carr ditempuh melalui masa persiapan (*foundation*) pada tahun pertama. Pada tahun kedua, ketiga, dan keempat, program difokuskan pada seni ilustrasi. Sarjana dalam bidang seni ilustrasi dicapai setelah mahasiswa menempuh beban studi sebanyak 129 sks (mata kuliah umumnya berbeban 3 sks) yang meliputi program persiapan 23%, studio wajib 33%, studio pilihan 16%, humaniora 16%, studi kritis 9%, dan pilihan bebas 2%.

2.2.2. Tujuan Program

Program sarjana seni ilustrasi pada Emily Carr University bertujuan untuk menghasilkan warga masyarakat seni rupa melalui pendidikan yang konseptual, kritis, berbasis budaya, berorientasi praktik, dan berfokus pada pengembangan karier. Rincian tujuan program adalah berikut.

1. Mempersiapkan mahasiswa dengan kemampuan teoretis, kritis, riset, dan studio untuk menjadi warga negara yang partisipatif melalui seni ilustrasi.
2. Mengajarkan pengetahuan mutakhir dalam praktik seni ilustrasi dan aplikasinya.
3. Mengembangkan pengetahuan konseptual dan teknis melalui pendidikan berbasis studio sebagai cerminan dari kompleksitas seni ilustrasi.
4. Memberikan mahasiswa pemahaman kontekstual tentang seni ilustrasi sebagai seni dan keterampilan sektor komersial dan kreatif yang akan dihadapinya kelak dalam berkompetisi.
5. Mengembangkan budaya komunikasi dalam konteks masyarakat lokal, regional, dan global.

2.3. Program Sarjana Seni Ilustrasi di Paris College of Art

Paris College of Art berlokasi di kota Paris, Perancis menawarkan program sarjana seni ilustrasi dengan rincian berikut ini.

Program sarjana dalam seni ilustrasi di Paris College of Art melatih mahasiswa untuk menjadi pioner dan pembaharu yang memberi kontribusi ke bidang seni ilustrasi yang dinamik. Bekerja secara langsung dengan masyarakat ilustrator profesional di Paris, mahasiswa dalam program ini akan mempelajari corak ilustrasi Perancis agar dapat menampilkan ide dengan cara yang artikulatif dan inovatif.

Dengan mengembangkan pandangan personal, intelektual, dan artistik yang kuat, mahasiswa mendapatkan alat yang diperlukan untuk: (1) bersaing secara efektif di dalam dunia komersial (editorial, penerbitan, periklanan, hiburan, dan sebagainya); (2) mengembangkan usahanya sendiri dalam bidang seni ilustrasi; dan (3) sukses dalam dunia ilustrasi yang dinamik dan berkembang terus-menerus.

Program studi seni ilustrasi menawarkan kepada mahasiswa pendekatan naratif, modern, dan lintas-disiplin dalam pembuatan citraan. Teknik seni ilustrasi tradisional dan kontemporer diajarkan demikian pula dengan teknologi mutakhir dan animasi. Dosen memberikan pengalaman belajar aktif kepada mahasiswa dan secara terus-menerus menantang dan memotivasi mereka untuk semakin canggih dalam berekspresi. Program studi seni ilustrasi merupakan tempat kekreatifan dan keunikan pribadi berkembang melalui program yang imajinatif, orisinal, dan selangkah lebih maju.

2.4. Program Sarjana Seni Ilustrasi di Webster University

Webster University berlokasi di kota St Louis, Missouri, Amerika Serikat. Program sarjana seni ilustrasi di universitas ini berada di bawah koordinasi Leigh Gerdine College of Fine Arts yang membawahi Program Studi Seni Rupa, Desain, dan Sejarah Seni Rupa.

2.4.1. Deskripsi Singkat Program

Seperti halnya dengan program sarjana yang ditawarkan oleh program studi berbasis studio yang lain, program sarjana dengan gelar BFA di Webster University mencakupi eksaminasi komprehensif tentang teori dan sejarah seni rupa. Pendekatan ini memungkinkan meluasnya minat dan corak yang tepat untuk seni ilustrasi keteknikan, editorial, dan naratif.

Dengan mempelajari strategi kreatif dari para perupa sepanjang sejarah dan eksplorasi beragam media, mendorong mahasiswa untuk mencari pendekatan imajinatif dan inovatif baik terhadap tantangan dari diri-sendiri maupun tantangan dari pelanggan pemesan karya. Dengan studi terfokus yang lebih banyak, mahasiswa akan mendapatkan pengetahuan dan teknik seni ilustrasi dari masa lalu dan masa kini.

Kegiatan utama program sarjana seni ilustrasi dengan beban studi 128 sks adalah pada perkuliahan dan penulisan skripsi yang dapat mengaitkan antara karya mahasiswa dengan bidang di luar studio seperti sain, literatur,

politik, atau berbagai persoalan global. Melalui humor, drama, atau kerja instruksional mahasiswa mempelajari bagaimana ilustrator dapat tampil secara khas dalam pengembangan kebudayaan.

2.4.2. Tujuan Program

Lulusan program sarjana seni ilustrasi diharapkan untuk dapat melakukan hal berikut ini.

1. Mengekspresikan pandangan individual dan kreatif melalui seni ilustrasi.
2. Mengaplikasikan istilah formal seni rupa, sejarah seni rupa, dan seni ilustrasi.
3. Mempraktikkan kegiatan menggambar sebagai dasar seni ilustrasi dari eksplorasi konsep hingga karya final.
4. Mengakses berbagai pengalaman studio.
5. Mengimplementasikan keterampilan teoretis dan teknis yang tepat untuk bidang seni ilustrasi.
6. Memanfaatkan sejarah seni rupa sebagai sumber ide, solusi, dan makna dalam konteks masyarakat kontemporer dan global.
7. Mengembangkan portofolio profesional untuk keperluan lanjut-studi dan bekerja.

2.5. Program Diploma Seni Ilustrasi di Pratt Institute

Pratt Institute merupakan perguruan tinggi yang didirikan oleh Charles Pratt seorang raja minyak dari Broklyn New York pada penghujung Abad ke-19. Perguruan tinggi yang berlokasi di Brooklyn dan Manhattan New York, Amerika Serikat ini menawarkan program diploma dan juga program sarjana dalam bidang seni ilustrasi di bawah Fakultas Seni Rupa (*School of Art*). Dalam tulisan ini, hanya program diploma (*Associate Degree*) dalam bidang seni ilustrasi yang diuraikan.

2.5.1. Deskripsi Singkat Program

Misi dari program diploma (*Associate Degree Program*) dari Pratt Institute adalah: (1) menyediakan lingkungan belajar profesional dan kreatif dalam kaitannya dengan desain kurikulum untuk pengembangan karier yang terarah dan (2) menyeimbangkan antara pengembangan pengetahuan teknis dan keterampilan dengan kemampuan berpikir kritis dan konseptual.

Program tersebut dirancang untuk melayani masyarakat dengan latar-belakang yang beragam dalam dua jalur yakni: (1) jalur yang berorientasi karier dalam profesi seni rupa dan desain, serta (2) jalur transfer ke program sarjana (*BFA*) dalam bidang seni murni dan desain komunikasi.

Untuk jalur yang berorientasi karier dalam bidang seni ilustrasi, penekanannya pada pemberian keterampilan tradisional dan teknologi mutakhir. Mahasiswa dalam bidang seni ilustrasi mengembangkan keterampilan khusus dalam berbagai konsentrasi seperti periklanan, editorial, dan keahlian dalam aplikasi perangkat-lunak (*software*) mutakhir dan dasar-dasar studio seperti visualisasi konsep dan menggambar.

2.4.2. Tujuan Program

Kompetensi yang diharapkan dicapai mahasiswa dalam menempuh program diploma seni ilustrasi diuraikan berikut ini.

1. Mahasiswa menunjukkan pemahaman yang mantap tentang prinsip seni rupa dan desain dan mempraktikkannya dalam tugas komunikasi visual.
2. Mahasiswa menunjukkan kompetensi dalam penggunaan perangkat lunak desain dan teknologi digital dalam bidang khusus yang dipilihnya, yang pada saat yang sama, menunjukkan kesadaran akan dampak media baru dalam kegiatan praktiknya dalam konteks lokal dan global.
3. Mahasiswa menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan strategi riset yang efektif seraya menciptakan solusi inovatif terhadap masalah dan mengembangkan kesadaran kultural dan historis dalam karyanya.
4. Mahasiswa secara efektif menerapkan perangkat keterampilan praktis, termasuk keterampilan dalam presentasi (lisan dan tertulis) yang bermuara pada dihasilkannya portofolio profesional yang siap digunakan untuk memasuki dunia seni ilustrasi yang kompetitif.

Demikianlah beragam program sarjana dan diploma yang ditawarkan oleh berbagai perguruan tinggi seni rupa dalam rangka mencetak ilustrator profesional. Program tersebut dijabarkan dalam bentuk mata-kuliah yang struktur dan nama mata kuliahnya bervariasi meliputi mata-kuliah non studio (humaniora/liberal art, riset dan seminar) dan mata kuliah studio mulai dari mata kuliah yang dimaksudkan mengembangkan keterampilan dasar (tradisional dan digital) hingga mata kuliah aplikasi profesional yang diberikan di tahun terakhir program. Gambar 28 mencantumkan daftar berbagai mata-kuliah yang ditawarkan untuk program pendidikan calon ilustrator profesional.

BERBAGAI MATA KULIAH
YANG DITAWARKAN UNTUK PROGRAM SARJANA
SENI ILUSTRASI
DI PERGURUAN TINGGI SENI RUPA

ESTETIKA	SEJARAH SENI RUPA	SEJARAH ILUSTRASI
GAMBAR ANATOMI	GAMBAR PERSPEKTIF	SKETSA
TEKNIK PENSIL	TEKNIK CAT AIR	TEKNIK CAT MINYAK
TEKNIK AKRILIK	TEKNIK KOLASE	PEMBUATAN KERTAS
STRATEGI ILUSTRASI	PRINSIP ILUSTRASI	TEKNIK TINTA
FIGUR DINAMIK	KALIGRAFI	TEKNIK ETSA
TEKNIK GOUACHE	METODE ILUSTRATOR	TEKNIK MONOPRINT
TEKNIK SILK-SCREEN	TEKNIK CETAK-TEMBUS	TEKNIK CUKIL-KAYU
ILUSTRASI POP-UP	TYPOGRAFI	KRITIK SENI RUPA
DISAIN KARAKTER	KARTUN	ILUSTRASI ADVERTISING
IMEJ DALAM KONTEKS	KONSEP 3D	TEKNIK MIXED-MEDIA
ILUSTRASI BUSANA	EKSPERIMEN	ILUSTRASI UNTUK SAIN
ILUSTRASI CERITERA	BUKU KOMIK	ILUSTRASI BUKU
ILUSTRASI ARSITEKTURAL	ILUSTRASI KONTEMPORER	ILUSTRASI DIGITAL
STORYBOARD	PROSES PUBLIKASI	OBSESI DAN FOBIA
ILUSTRASI FANTASI	ILUSTRASI SAMPUL	PENGEMBANGAN KARAKTER
BUKU UNTUK ANAK	MANAJEMEN ILUSTRASI	BISNIS DAN ILUSTRASI
ILUSTRASI POSTER	ILUMINASI MODERN	ILUSTRASI EDITORIAL
PEMBUATAN BUKU	REFERENSI FOTO KREATIF	GAMBAR RESPONSIF
SENI FOTOKOPI	KOMUNIKASI FIGUR	KEWIRAUSAHAAN
WARNAAN DIGITAL	KATA SEBAGAI GAMBAR	ILUSTRASI KARYA SASTRA
KATUR	DISAIN UTK ILUSTRASI	STRATEGI ILUSTRASI
ASI ANIMASI	KONSEP GAME	ANIMASI TRADISIONAL
TERAKTIF	FOTOGRAFI KREATIF	MAGANG ILUSTRASI
SI	PORTOFOLIO PROFESIONAL	SEMINAR BUDAYA VISUAL
	PROYEK AKHIR	

Gambar 28
Daftar berbagai mata kuliah yang ditawarkan oleh perguruan tinggi seni rupa pada program pendidikan untuk mencetak calon ilustrator profesional. Mata kuliah yang ditawarkan tersebut tidak hanya berkaitan dengan pelatihan keterampilan teknis penciptaan seni ilustrasi, tetapi juga berkaitan dengan pengembangan wawasan yang sangat diperlukan oleh seorang ilustrator profesional. Mata kuliah "Obsesi dan Phobia," misalnya, akan memperkaya pemahaman calon ilustrator akan aspek psikologis dari kehidupan manusia. Daftar mata kuliah tersebut diperoleh dari berbagai katalog perguruan tinggi seni rupa.

3. Status Profesi Ilustrator

Dalam mengemban profesinya, ilustrator dikelompokkan atas dua status yakni ilustrator-karyawan dan ilustrator-mandiri yang dalam istilah bahasa Inggeris disebut sebagai *freelance illustrator.*

3.1 Ilustrator-karyawan

Ilustrator-karyawan adalah ilustrator yang bekerja secara tetap untuk masa waktu yang lama pada sebuah lembaga (periklanan, penerbitan, rumah produksi, dsb). Itulah sebabnya ia disebut sebagai ilustrator-karyawan karena sang ilustrator terikat sebagai karyawan tetap pada sebuah lembaga untuk waktu yang relatif lama. Sebagai seorang karyawan tetap, sang ilustrator mencurahkan waktu dan tenaganya untuk menghasilkan karya seni ilustrasi yang dibutuhkan oleh lembaga tempat ia bekerja. Sebagai karyawan tetap, ia dapat berstatus sebagai karyawan penuh-waktu (*full-time*) ataupun paruh-waktu (*part-time*). Norman Rockwell, misalnya, adalah ilustrator-karyawan yang secara tetap menjadi ilustrator sampul untuk tabloid *Saturday Evening Post* yang terbit di Amerika Serikat selama puluhan tahun. Demikian pula di Indonesia kita kenal ilustrator G M Sudharta yang menjadi ilustrator editorial untuk Harian Kompas atau S.Prinka yang secara rutin membuat karikatur semasa hidupnya untuk Majalah Tempo. Ilustrator tetap yang bekerja pada sebuah lembaga tentu dipilih karena keterampilannya sebagai ilustrator, sesuai dengan kebutuhan lembaga tersebut.

3.2 Ilustrator-mandiri

Ilustrator-mandiri atau *freelance illustrator* merupakan ilustrator yang bekerja secara mandiri sesuai permintaan pelanggannya, baik pelanggan perseorangan maupun pelanggan berupa lembaga. Ilustrator yang berstatus sebagai ilustrator-mandiri ini tidak terikat pada sebuah lembaga tertentu. Keterikatannya hanyalah pada kontrak dalam pengerjaan suatu proyek ilustrasi tertentu untuk jangka waktu pendek. Saat tugas yang diminta untuk dikerjakan rampung, maka lepaslah keterikatan tersebut, dan sang ilustrator kembali mencari proyek ilustrasi berikutnya ke pelanggan lain. Sebagaimana dengan ilustrator yang berstatus terikat, ilustrator-mandiri juga ada yang bekerja sebagai ilustrator penuh-waktu dan ilustrator paruh-waktu. Hal ini disebabkan oleh karena sang ilustrator mungkin memiliki pekerjaan lain semisal guru, dosen, atau pegawai negeri.

Jika ilustrator yang bekerja sebagai karyawan tetap pada sebuah lembaga hanya memusatkan perhatiannya pada penciptaan karya ilustrasi

sesuai penugasan dari lembaga tempat ia bekerja, maka ilustrator-mandiri harus memberikan pula perhatiannya pada upaya untuk mendapatkan pesanan (proyek ilustrasi) dari pihak yang memerlukan jasa ilustrator. Tepatnya, ilustrator-mandiri berperan ganda yakni sebagai ilustrator yang menciptakan karya seni ilustrasi dan sebagai manajer bisnis dalam memfasilitasi dirinya untuk mendapatkan proyek ilustrasi. Peran sebagai manajer ini tentu menuntut keterampilan tersendiri yang tidak berkaitan langsung dengan keterampilan penciptaan karya seni ilustrasi yang merupakan domain utama seorang ilustrator. Cara yang dapat ditempuh oleh ilustrator-mandiri untuk mendapatkan keterampilan ini adalah dengan membaca buku yang relevan atau mengikuti kursus.

Untuk memudahkan para ilustrator-mandiri dalam mengemban tugasnya sebagai manajer bisnis untuk diri-sendiri, berbagai buku panduan diterbitkan. Di antaranya ada buku panduan yang ditulis oleh ilustrator-mandiri yang berpengalaman yang merasa perlu berbagi dengan ilustrator-mandiri lainnya. Berikut ini beberapa hal yang dipandang penting untuk dicamkan oleh para ilustrator-mandiri sebagaimana yang terungkap dalam berbagai buku panduan tersebut.

1. Seorang ilustrator-mandiri pertama kali harus menyusun visi misi serta nilai yang dianutnya sebagai seorang ilustrator. Meskipun ia dalam mengemban profesinya bertujuan memperoleh uang untuk menunjang kehidupannya, tetapi visi misinya hendaklah lebih dari sekadar mendapatkan penghasilan. Scot Adams, pencipta serial kartun Dilbert yang terkenal, ketika masih taraf pemula telah mencanangkan visi untuk “menjadi kartunis yang paling populer dan dicari di dunia” (Piscopo, 2004: 6). Dari perumusan visi kemudian dilanjutkan dengan merumuskan misi dan nilai yang dianut. Visi, misi, dan nilai yang dianut tersebut akan menjadi sumber motivasi dan bertindak sebagai seorang ilustrator profesional.
2. Setelah memiliki visi-misi dan nilai yang jelas, seorang ilustrator-mandiri perlu mempromosikan dirinya sebagai seorang ilustrator yang kompeten dengan spesialisasi dalam bidang seni ilustrasi tertentu (misalnya ilustrasi busana, ilustrasi ceritera, ilustrasi editorial, ilustrasi kartun, dsb). Untuk itu, pertama-tama ia harus memiliki alamat permanen untuk berhubungan dengan para pelanggan, mencetak kartu nama yang mengesankan dirinya sebagai ilustrator yang profesional, dan mempublikasikan portofolio (sampel karya terbaiknya) dalam bentuk cetakan, rekaman CD/VCD/DVD atau pada laman yang mudah diakses. Portofolio yang mengesankan pelanggan adalah yang

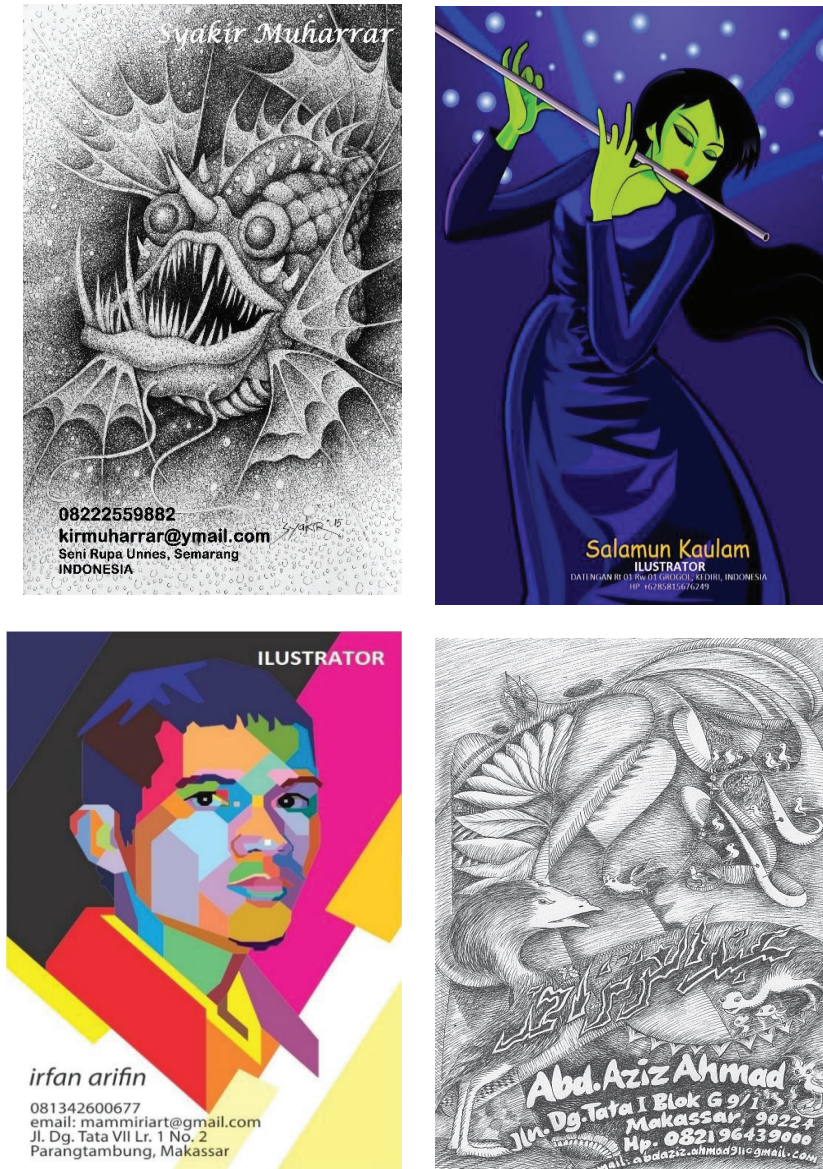
menampilkan karya terbaik. Kualitas karya jauh lebih penting dari pada jumlah karya yang ditampilkan dalam portofolio.

3. Seorang ilustrator-mandiri hendaklah menyadari bahwa kunci sukses dalam memperkenalkan dirinya adalah ia harus tampil sebagai seorang pribadi yang luwes, menarik, antusias untuk belajar, dan terpercaya. Untuk itu ia harus rajin mengunjungi kegiatan pameran atau seminar yang relevan dengan keahliannya, serta ikut pada kompetisi karya yang biasanya dilakukan oleh lembaga seni-budaya. Dengan kegiatan tersebut ia mendapatkan kemudahan untuk bertemu dengan pihak yang relevan dengan profesinya seperti penulis, penerbit, pengusaha periklanan, desainer grafis, dsb.
4. Saat diminta untuk mempresentasikan portofolio kepada pelanggan, seorang ilustrator-mandiri hendaknya memahami apa yang sesungguhnya diinginkan pelanggan terhadap dirinya, yakni keterampilan teknisnya sebagai seorang ilustrator, layanan apa yang dapat ia berikan untuk memecahkan masalah yang disodorkan oleh pelanggan, serta bagaimana ia membangun hubungan kerjasama yang harmoni dengan pelanggan. Untuk itu ia perlu memberikan perhatian terhadap ketiga hal tersebut.
5. Seorang ilustrator-mandiri hendaknya memiliki sistem kearsipan yang baik berkenaan dengan basis-data (*data-base*) karya, pelanggan, dan kontrak-kerja. Dengan sistem kearsipan yang baik maka ia akan mudah untuk menjalin komunikasi dengan para pelanggan. Hubungan dengan pelanggan yang pernah diajak bekerja-sama perlu senantiasa untuk dijalin karena mereka potensial untuk memesan karya berikutnya. Data yang tersimpan pada arsip dapat dilengkapi dengan memanfaatkan jasa berbagai lembaga pemasaran yang juga mengembangkan basis-data untuk bidang profesi tertentu. Dengan sistem kearsipan yang baik, seorang ilustrator akan merasakan kemudahan dalam menjalani profesinya.
6. Seorang ilustrator-mandiri hendaknya menyadari pentingnya aspek "hak-cipta" karya yang dihasilkannya. Saat ia diminta menciptakan karya ilustrasi untuk sebuah proyek tertentu, misalnya iklan sebuah produk, maka pelanggan hanya berhak terhadap karya tersebut bagi keperluan iklan yang dimaksud. Ia tidak boleh menggunakannya untuk keperluan lain, kecuali ada persetujuan khusus yang dibuat sebelumnya. Pada saat sekarang ini ada kecenderungan di kalangan ilustrator untuk tidak melepaskan hak-cipta karyanya sehubungan dengan maraknya daur-ulang karya di internet.
7. Sesungguhnya, seorang ilustrator-mandiri dapat memanfaatkan jasa agen untuk mempromosikan dirinya. Pemanfaatan agen sebagai representasi sang ilustrator dalam promosi dan pemasaran

menimbulkan pro dan kontra di kalangan ilustrator. Pihak yang pro berpendapat bahwa pekerjaan promosi, presentasi portofolio, negosiasi kontrak, merupakan pekerjaan rumit dan menuntut waktu yang cukup banyak. Oleh karena itu, lebih baik hal tersebut diserahkan ke agen profesional meskipun untuk itu harus dikeluarkan biaya. Seorang yang pro dengan penggunaan agen sebagai representasi-diri menyatakan bahwa ia tidak menyukai terlibat dalam urusan bisnis, bahkan ia membencinya, dan karena itu ia menyerahkan sepenuhnya kepada sebuah agen yang telah memiliki jaringan dan keahlian negosiasi serta memahami dirinya sebagai seorang seniman. Hubungan dengan agen bagaikan hubungan pernikahan yang masing-masing pihak saling mengetahui apa yang disenangi dan apa yang tidak (Piscopo, 2004: 46). Pihak yang kontra dengan agen beralasan bahwa jika seorang ilustrator-mandiri bersedia belajar tentang urusan promosi, pemasaran, dan negosiasi kontrak, mengapa harus menyerahkannya kepada agen yang akan memungut biaya sekitar 15-30% dari tarif kerja? Lagi pula, kehadiran agen yang memonitoring pekerjaan yang sedang ditangani oleh sang ilustrator dapat menjadi gangguan dalam berkarya.

8. Seorang ilustrator-mandiri hendaknya berhati-hati terhadap adanya pelanggan-buruk yang tidak terpercaya sebagaimana seringkali terjadi pula pada profesi lainnya. Bentuk keburukan perilaku yang dimaksud antara lain sang pelanggan berperan sebagai makelar yang menjual kembali karya sang ilustrator dengan harga yang mahal padahal ia membayar sang ilustrator dengan tarif yang murah. Perilaku buruk lainnya adalah pelanggan yang lalai dalam melakukan pembayaran sesuai dengan kesepakatan. Untuk itulah, seorang ilustrator-mandiri perlu mendapatkan informasi tentang calon pelanggannya sebelum bekerjasama.

4. Kode-Etik Ilustrator

Sebagai sebuah profesi, ilustrator diikat oleh kode-etik yang mengatur bagaimana seharusnya seorang ilustrator berperilaku dalam menjalankan tugasnya. Kode-etik tersebut dikembangkan dan ditetapkan oleh organisasi profesi ilustrator baik organisasi ilustrator yang berbasis wilayah atau lokasi (negara atau provinsi), maupun berdasarkan bidang ilustrasi (misalnya ilustrator keteknikan, medis, atau ilustrator busana). Kode-etik tersebut mengikat anggota dari organisasi tersebut.

Gambar 29

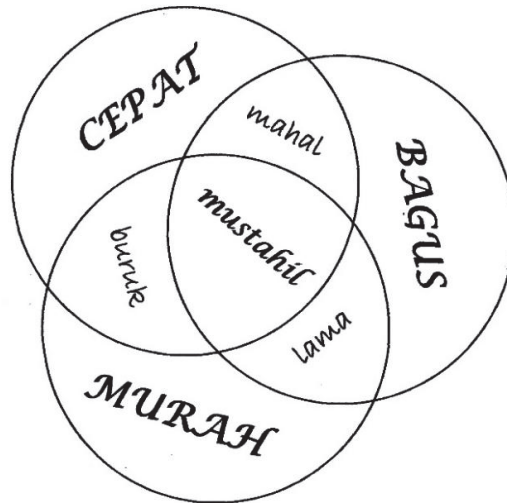
Kartu nama yang berfungsi sebagai media promosi-diri bagi ilustrator. Melalui kartu nama semacam ini, pelanggan mendapatkan kesempatan untuk mempelajari corak karya dan kemampuan teknis ilustrator dalam berkarya.

Berikut ini diuraikan secara sepintas tentang kode-etik yang mengatur perilaku ilustrator dalam menjalankan profesinya, sebagaimana yang terungkap pada beberapa kode-etik yang dikembangkan oleh organisasi ilustrator.

1. Kode-etik bertujuan membuat standar perilaku untuk mencapai tingkat tertinggi dalam keprofesionalan ilustrator agar sebagai sebuah profesi, ia dapat tumbuh dan berkembang secara sehat serta langgeng.
2. Kode-etik ilustrator sangat menekankan pentingnya bagi ilustrator untuk (1) bekerja secara profesional dengan menguasai kompetensi yang relevan seperti kompetensi teknis (berkarya, teknologi reproduksi, kontrak kerja, hak-cipta, dsb) dan kompetensi sosial (komunikasi dengan berbagai pihak terkait), (2) bersikap jujur dengan tidak melakukan hal yang tercela seperti plagiasi atau pemalsuan karya, melanggar kontrak kerja, membocorkan rahasia pelanggan, dsb., (3) bertanggung-jawab atas segala perjanjian kerja yang dilakukannya dengan pelanggan, dan (4) menghormati relasi kerja dan rekan sejawat.
3. Kode-etik ilustrator mengatur hal teknis yang dihadapi oleh ilustrator dalam mengemban tugasnya seperti: (1) kerangka legal kerja, (2) kepemilikan karya dalam kaitannya dengan hak-cipta, (3) tarif jasa ilustrator, (4) waktu penyampaian karya kepada pelanggan, (5) pelanggaran terhadap kontrak-kerja, (6) sub-kontrak kepada pihak lain, (7) pemutusan kontrak, (8) perilaku terhadap ilustrator yang lain, dan (9) persengketaan.

Kode-etik ilustrator merupakan cerminan dari tanggung jawab organisasi profesi dalam upaya (1) promosi ilustrasi dalam dunia industri penerbitan dan periklanan, (2) perlindungan terhadap anggota di bawah payung organisasi, (3) sosialisasi kepada ilustrator yang menjadi anggotanya tentang praktik profesional yang tepat dilakukan, dan (4) sosialisasi kepada pihak yang relevan dengan profesi ilustrasi seperti pelanggan, penerbit, dan indusri periklanan.

5. Harapan Ilustrator

Dalam upaya mengemban tugas profesionalnya melayani pelanggan, ilustrator memiliki harapan kepada pelanggan agar dalam memesan karya seni ilustrasi, pelanggan memahami posisi sang ilustrator dalam kaitannya dengan tiga kata bertuah, yakni: “bagus, cepat, dan murah.” Dalam keadaan normal, ketiga kata ini mustahil untuk dapat “disatukan” dalam pemesanan karya seni ilustrasi.

Gambar 30
Skema tiga kata bertuah: "Bagus, cepat murah," sebagaimana yang diadaptasi dari buklet Randy Calegos "Learning How to Commission Illustration." Buklet ini berstatus milik-publik (cc).

Artinya, seorang pelanggan mustahil dapat memesan karya seni ilustrasi yang kualitas artistiknya bagus, dikerjakan dalam waktu yang singkat atau cepat, dan dengan biaya yang murah. Seorang pelanggan maksimal hanya dapat mempersatukan dua kata dari ketiga kata tersebut. Hal ini diformulasikan dengan baik oleh Randy Gallegos dalam bukletnya *Learning How to Commission Illustration* yang hasil adaptasi skemanya dapat dilihat pada Gambar 30. Pada gambar tersebut dengan jelas dapat dilihat bahwa adalah mustahil untuk mempertemukan ketiga lingkaran "bagus, cepat, dan murah." Yang mungkin terjadi adalah alternatif berikut ini.

1. Jika pelanggan ingin memesan karya seni ilustrasi yang memiliki kualitas artistik yang bagus dengan biaya murah, maka pilihannya adalah pengerjaannya "lama" karena tergantung pada waktu senggang ilustrator yang mungkin memprioritaskan pesanan yang berbiaya mahal atau normal.
2. Jika pelanggan ingin memesan karya seni ilustrasi yang pengerjaannya cepat dan biayanya murah, maka pilihannya adalah karya seni ilustrasi

yang dihasilkan pastilah kualitas artistiknya "buruk" karena dikerjakan tidak secara intensif dan tergesa-gesa.

3. Jika ingin memesan karya seni ilustrasi yang kualitas artistiknya bagus dan dikerjakan dengan cepat, maka pilihannya adalah biayanya "mahal." Karena itu pelanggan harus bersiap mengeluarkan dana yang lebih besar. Terhadap keinginan seperti ini, tentu saja sang ilustrator harus mencurahkan perhatian dan waktunya agar persyaratan karya berkualitas bagus dan dalam tempo yang singkat, dapat dipenuhi.

Sesungguhnya, skema di atas berlaku secara umum dalam dunia industri. Ilustrator berharap kiranya pelanggan, khususnya pelanggan-baru memahami prinsip tersebut agar tidak berharap banyak melebihi skema yang dipilihnya.

Hal lain yang menjadi harapan ilustrator terhadap pelanggan, yakni pelanggan hendaknya memiliki pemahaman tentang hak-cipta, khususnya menyangkut karya seni ilustrasi yang dipesannya agar tidak terjadi sengketa menyangkut hal tersebut di kemudian hari.

6. Antara "Ilustrator" dengan "Desainer Grafis"

Seringkali dipertanyakan apa perbedaan antara ilustrator dengan desainer grafis (*graphic designer*)? Pertanyaan ini "gampang-susah" menjawabnya karena kedua profesi tersebut memiliki tujuan kerja yang sama yakni untuk mengomunikasikan gagasan visual.

Jawaban yang gampang terhadap pertanyaan tersebut adalah bahwa ilustrator menciptakan karya ilustrasi dalam wujud sket, gambar dengan teknik penggoresan atau pengecatan, kolase, atau bentuk lainnya dengan niat untuk menjelaskan/menguraikan suatu subjek (ide, benda, suasana, peristiwa). Desainer grafis, menata ilustrasi tersebut bersama-sama dengan teks, tipografi, atau warna pada halaman/sampul buku, bidang poster, kartu ucapan selamat, halaman *website* atau semacamnya sedemikian rupa, sehingga menarik perhatian dan mudah dipahami. Dengan sifatnya yang menarik dan mudah dipahami, ilustrasi tersebut, terkomunikasikan dengan efektif. Ibaratnya, ilustrator memasak makanan dengan menggunakan resep andalannya, sedangkan desainer grafis menyajikan makanan tersebut di atas meja makan sedemikian rupa sehingga merangsang selera makan. Sang desainer mungkin meletakkan kembang, menata cahaya lampu, dan menyetel musik pengiring. Kata kuncinya adalah: ilustrator dan desainer grafis keduanya bekerja dengan

CERPEN

NIKEN MADUSARI :

MENANTI KELAHIRAN

Pak Pawiro masih saja berdiri di sudut kamar tamu, dekat, bahkan terkadang merapatkan tubuhnya dengan daun jendela. Dengan bahagia dipandangnya di kejauhan lautan padi yang menguning, bukit-bukit hijau, sungai yang mengalir tenang dan keri ng an kicau burung serta gemersik angin bukit yang pelahan menerpa wajahnya yang mulai menua.

"Hem," ia bergumam sendirian. "Alangkah semakin indahnya tempat ini dan semakin bahagianya hatiku seandai nya Tuhan mengijinkan permohonanku agar Isah dapat segera melahirkan seorang cucu untukku, yang dapat kutimang-timang dan kuajak menikmati kedamaian alam desaku ini !".

Pak Pawiro masih terayun dalam buaian lamunannya, ketika Suryadi, menantunya, datang menghampirinya dari dalam kamar.

"Pak, Suryadi membuka percakapan sambil meletakkan tubuhnya di atas kursi. "Jika Bapak mengijinkan hari ini saya akan ke kota bersama Isah !".

"Ke Kota ? Untuk apa nak Sur ?" jawab orang tua itu masih dengan menyapukan pandangannya ke bukit-bukit di luar rumah lewat kisi kisi jendela seperti tadi.

"Kandungan Isah sudah hampir 9 bulan pak. Sudah saatnya ia harus diperiksakan ke puskesmas".

"Puskesmas lagi nak Sur, bukankah bulan lalu ia sudah kamu bawa ke sana ? kata pak Pawiro sambil menggeser tubuhnya dari sudut kamar ke kursi panjang dan merebahkan tubuhnya di situ.

"Ya pak, tapi kali ini saya tidak ingin lalai lagi. Sudah dua kali Isah gagal melahirkan karena kesalahannya lebih percaya kepada dukun daripada bidan dan dokter !"

oleh masyarakatnya. Hanya saja sesuai dengan pendidikannya, kemampuan masing-masing berbeda".

"Ya pak. Sebab ada kemungkinan terjadi kelainan pada kandungan Isah hingga memerlukan bantuan ahli, bukan

Gambar 31
Seni ilustrasi karya Aryo Sunaryo, saat sebelum dan setelah ditata oleh desainer grafis untuk mendampingi ceritera pendek "Menanti Kelahiran" pada sebuah media publikasi.

tujuan yang sama yakni mengomunikasikan suatu subyek secara visual. Perbedaannya hanya terletak pada "siapa yang mengerjakan apa." Keduanya berada di atas perahu yang sama dengan tugas masing-masing. Keterkaitan antara ilustrator dengan desainer grafis terungkap dengan jelas pada buklet yang ditulis oleh Randy Callegos tentang bagaimana proses selanjutnya yang harus diketahui oleh pelanggan (pemesan karya seni ilustrasi) setelah karya pesanannya diterima dari ilustrator. Ia menuliskan panduan bagi pelanggan yang sadurannya sebagai berikut:

> setelah ilustrator menyerahkan karya pesanan anda dalam bentuk file dengan resolusi tinggi, sebagaimana yang telah anda setujui, maka hubungan kerja anda dengan ilustrator telah selesai. Sang ilustrator selanjutnya akan mengerjakan pesanan orang lain. Hubungan kerja dengan sang ilustrator tidak ada lagi. Ini bukan suatu hal yang bersifat personal, begitulah cara kerjanya. Sementara itu, karya ilustrasi yang anda telah miliki tersebut masih perlu ditindaklanjuti yakni

> mengintegrasikannya dengan teks naskah. Di sinilah anda memerlukan seorang desainer grafis yang akan membantu anda untuk menata karya ilustrasi tersebut ke dalam teks, agar naskah anda menarik. Mungkin anda berfikir, pekerjaan tersebut tidaklah sulit karena anda bisa mengerjakannya sendiri. Tapi saya ingin sampaikan bahwa begitu banyak naskah yang karya ilustrasinya bagus tetapi ditata dengan buruknya. Alangkah menyedihkannya. Tapi itu terserah anda. Saya hanya merekomendasikan anda untuk mendapatkan bantuan profesional dalam penataan karya ilustrasi dari seorang desainer grafis (tanpa tahun: 17).

Desainer grafis utamanya bekerja untuk media publikasi cetak dan elektronik. Karena posisinya yang dekat dengan pemberi pekerjaan tersebut, maka untuk pekerjaan seni ilustrasi bagi kebutuhan perusahaan tempat ia bekerja, biasanya sang desainer grafislah yang memesan kepada ilustrator untuk dibuatkan ilustrasi sesuai keinginan media publikasi tempat ia bekerja. Bagi orang yang menerbitkan sendiri naskahnya sebagaimana pada kasus di atas, maka orang yang bersangkutanlah yang mencari sendiri ilustrator dan desainer grafis.

Perbedaan antara ilustrator dengan desainer grafis dapat pula dijelaskan seperti ini: profesi ilustrator lebih dekat ke “seni” yang lebih mengedepankan ekspresi-diri yang intuitif-emosional dari pada pemikiran (rasio). Itulah sebabnya seorang ilustrator menandatangani atau menuliskan nama pada karya yang diciptakannya sebagai pertanggungjawaban pribadi selaku seniman modern. Karena itu pula, ilustrator yang hebat diperlakukan bagai selebriti, namanya terkenal, dan dielu-elukan.

Di lain pihak, profesi desainer grafis, lebih dekat ke sains atau keteknikan yang lebih mengedepankan pemikiran dari pada ekspresi personal. Ia bekerja secara anonim, di belakang layar. Dapat dikatakan, tidak ada desainer grafis, bagaimanapun hebatnya dalam bekerja, menjadi selebriti karena profesinya. Pada profesi ilustrator, dikenal ilustrator legendaris yang dipuja-puja seperti Norman Rockwell (1894-1978) dan Howard Pyle (1853-1911) dari Amerika Serikat, Albert Robida (1848-1926) dari Perancis, Kitagawo Utamaro (1753-1806) dari Jepang, dan Dorothy Wall (1894-1942) dari Australia. Di Indonesia sendiri, R. Kosasih (1919-2012), yang didaulat sebagai bapak komik Indonesia, Jan Mintaraga, Teguh, G.M Sudharta, Dwi Koendoro, adalah ilustrator yang dikenal luas dan diidolakan masyarakat. Kemasyhuran para ilustrator ini berkat karyanya yang tersebar luas di tengah masyarakat. Peran media penerbitan (buku, komik, majalah, dan surat kabar) sangat penting dalam mengorbitkan para ilustrator ini. Norman Rockwell misalnya,

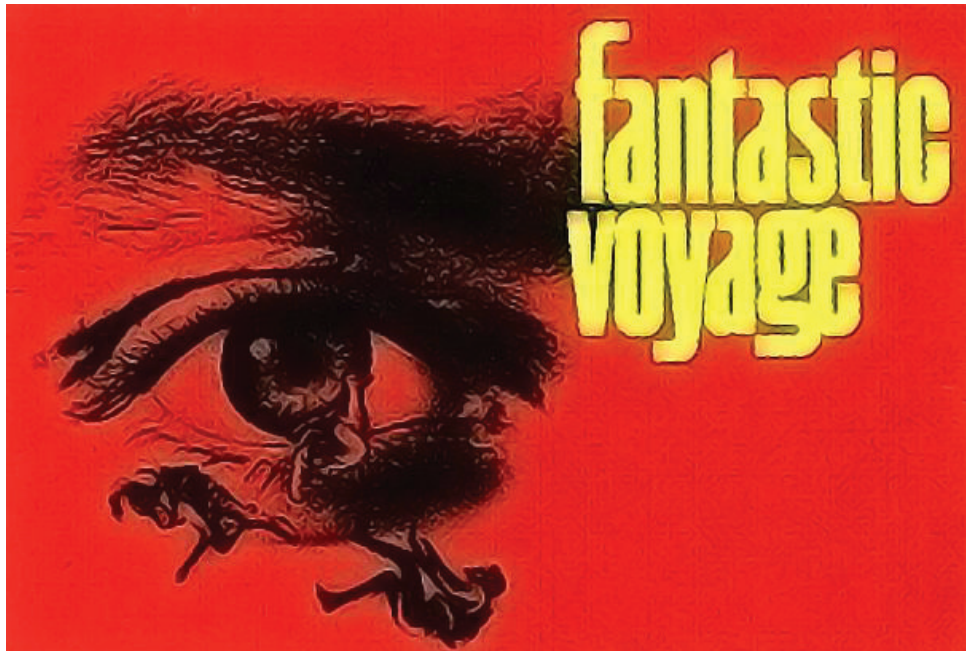
kemasyhurannya tidak terlepas dari keaktifannya membuat ilustrasi selama puluhan tahun untuk *Saturday Evening Post*. Demikian pula dengan G.M. Sudarta yang selama bertahun-tahun menampilkan karikaturnya di harian Kompas. Faktanya, ada ilustrator dengan keterampilan yang bagus tetapi tidak dikenal masyarakat karena karyanya tidak menampilkan nama sang ilustrator. Ilustrator yang membuat ilustrasi untuk lembaran uang, misalnya, meskipun karyanya tersebar luas dan dikenal masyarakat, sang ilustrator sendiri tidak dikenal.

Hal yang sulit dijelaskan berkenan dengan perbedaan antara ilustrator dan desainer grafis adalah fakta tentang adanya ilustrator yang karena piawai dalam bidang desain grafis, menangani sendiri aspek desain grafis karyanya. Demikian pula ada desainer grafis yang karena memiliki kemampuan menggambar yang bagus, menyiapkan sendiri gambar untuk keperluan desain grafisnya. Di sini terlihat bahwa kadangkala profesi ilustrator dengan desainer grafis beririsan atau tumpang-tindih sehingga kedua profesi tersebut melebur dalam satu orang. Menarik untuk dicatat, bahwa pada Catalog online 2017 the University of the Arts, Philadelphia, Amerika-Serikat, profesi ilustrator dipandang sebagai istilah yang mencakupi berbagai profesi desain grafis. Pada Catalog tersebut tertulis:

> *Illustrators create images for a variety of outlets that include children's book, advertising campaigns, clothing, packaging, and store displays, video games, movies, animations, and comic books. Illustrators are art directors, graphic, package, and product designers, computer game developers, character designers, digital artists, animators, exhibit designers, and storyboard, concept and studio artists.*

Dalam keadaan seperti inilah, perbedaan antara ilustrator dengan desainer grafis manjadi "abu-abu" karena tidak jelas batasnya. Karena kondisi seperti inilah, Maria Piscopo yang menulis buku panduan bagi desainer grafis dan ilustrator untuk keperluan pemasaran dan promosi, cenderung menggunakan istilah "profesional kreatif (*Creative professional*)" yang mewakili ilustrator dan desainer grafis sekaligus.

Sesungguhnya pada zaman ketika mula pertama-kali teknik cetak-mencetak diperkenalkan, ilustrator sendirilah yang menangani pencetakan karyanya. Seiring dengan semakin rumitnya teknik pencetakan dan semakin banyaknya kebutuhan akan publikasi yang berilustrasi, ilustrator tidak memiliki lagi waktu yang cukup untuk menangani aspek pencetakan karyanya.

Konsekuensinya, profesi desainer grafis berkembang untuk menangani aspek penataan karya seni ilustrasi untuk ditampilkan kepada publik.

Gambar 32
Kombinasi yang artistik antara gambar dengan tulisan pada sebuah poster film yang menunjukkan hubungan antara pekerjaan ilustrator dengan desainer grafis yang menjadi lebih mudah dilaksanakan dengan fasilitas teknologi digital. Karya poster ini berstatus milik-publik (PD Poster).

Pada masa sekarang ini, dengan tersedianya teknologi digital yang memberikan kemudahan kerja, ilustrator kembali terlibat dalam desain grafis. Demikian pula orang yang diidentifikasi sebagai desainer grafis memiliki kemudahan dalam membuat karya ilustrasi berkat program aplikasi digital yang tersedia sehingga ketergantungannya kepada ilustrator menjadi berkurang. Meleburnya kembali antara profesi ilustrator dengan desainer grafis, telah diramalkan oleh Feldman dalam bukunya yang diterbitkan 36 tahun yang lalu, *Varieties of Visual Experience* (1981: 68). Dalam buku tersebut, ia menyatakan bahwa akan tiba saatnya kondisi seperti pada masa Renaisan saat tidak ada

garis pemisah antara seniman (baca ilustrator) dengan desainer, karena mereka adalah orang yang sama. Jika kita mengamati program pendidikan di perguruan tinggi seni rupa bagi ilustrator dan desainer grafis, sesungguhnya ilmu dan keterampilan yang diberikan relatif sama. Bahkan ada program studi yang menggabungkan ilustrasi dan rancangan grafis menjadi "Program Studi Desain Grafis dan Ilustrasi."

Kondisi meleburnya profesi antara ilustrator dan desainer grafis secara terang diuraikan oleh Fiell (2003: tanpa nomor halaman) pada pengantar buku *Graphic Design Now.* Ia menuliskan bahwa dekade terakhir ini rancangan grafis memasuki masa perubahan yang sangat berarti karena perangkat lunak (*software*) telah mengurangi ketergantungan profesi desainer grafis kepada peralatan tradisional seperti pena dan kertas. Fokus pemikiran desainer grafis di Abad ke-21 ini adalah pada pemikiran dan visi dalam bekerja. Ia mencatat sejumlah hal yang menjadi perhatian dari para desainer grafis yakni antara lain: (1) tidak jelasnya lagi batas antara disiplin (ilmu, profesi), (2) pentingnya isi komunikasi, (3) dampak teknologi canggih, (4) keinginan adanya koneksi emosional, (5) hambatan kreatif yang dipaksakan oleh perangkat-lunak komersial, (6) ketidakpercayaan pada komersialisme, (7) kerumitan dan akselerasi informasi, (8) kebutuhan untuk penyederhanaan, dan yang terakhir tapi tidak kalah penting adalah (9) pentingnya aspek etik.

Tersedianya citraan (foto, ilustrasi) yang dapat dimanfaatkan melalui skema *public domain* memberikan kemudahan bagi terjadinya peleburan profesi ilustrator dengan desainer grafis. Melalui skema *public domain* tersedia foto atau ilustrasi untuk digunakan atau dimodifikasi secara gratis. Dalam Wikipedia dijelaskan bahwa *public domain* yang diindonesiakan menjadi "ranah publik," "milik-publik," atau "domain umum" adalah hasil kerja kreatif (tulisan, karya seni, ilmu pengetahuan, atau temuan lainnya) yang tidak seorang atau lembaga yang mengklaimnya sebagai pemilik hak-cipta atau paten. Dalam tulisan ini, *public domain* diterjemahkan menjadi "milik-publik." Karya seperti itu dianggap sebagai warisan budaya publik dan seorang dapat menggunakannya tanpa batasan. Ribuan lembaga berpartisipasi dalam penyediaan karya milik-publik ini. Menurut Creger (2016, 1), sebuah citraan yang dikategorikan sebagai milik-publik adalah foto atau ilustrasi yang hak-ciptanya telah kadaluwarsa, foto atau ilustrasi tersebut sejak awalnya tidak pernah memiliki hak-cipta, atau mendapatkan izin *Creative Commons* (CC0). *Creative Commons* adalah organisasi nirlaba yang memiliki jangkauan internasional yang memungkinkan terjadinya penyebaran, pengolahan, penggunaan ulang pengetahuan dan hasil karya kreatif melalui fasilitas gratis yang legal.

Dalam konteks seni ilustrasi dan desain grafis, fasilitas ini membantu ilustrator yang menginginkan karyanya disebarkan, diolah-ulang secara berstandar dan membantu anggota masyarakat lainnya yang akan menggunakan karya tersebut secara gratis dan legal. Ringkasnya, *Creative Commons* berupaya untuk memaksimalkan potensi internet demi terjadinya penyebaran, pengolahan, dan penggunaan karya-karya kreatif. Tentu dalam memaksimalkan potensi internet tersebut ada aturan dan etika yang harus diikuti seperti mencantumkan nama sumber dan nama penciptanya sebagai bentuk apresiasi.

Dalam konteks profesi ilustrator, keahlian khusus yang harus dimiliki oleh seorang ilustrator adalah keahlian dalam menggambarkan secara grafis dan artistik suatu subyek sehingga dapat dipahami dan dinikmati oleh audiensi.
Dengan melaksanakan tugas tersebut secara baik, maka ilustrator telah memberikan layanan bermutu kepada masyarakat, khususnya pelanggan dan audiensi sasaran.
Imbalan yang diterima oleh sang ilustrator merupakan konsekuensi logis dari kesuksesannya melaksanakan tugas tersebut.

3

KIAT ILUSTRATOR

Dalam upaya mengemban tugasnya menghadirkan karya seni ilustrasi yang komunikatif dan artistik demi terpenuhinya beragam fungsi seni ilustrasi, ilustrator menempuh prosedur tertentu. Prosedur tersebut bersifat generik dalam tiga langkah utama yang bermula dari adanya: (1) masalah yang menantang untuk dipecahkan berupa subyek yang harus dikomunikasikan secara visual dan artistik, (2) mengolah masalah tersebut yang menghasilkan "gagasan" yang siap untuk diwujudkan, dan (3) mewujudkan gagasan tersebut sebagai hasil pemecahan masalah berupa karya seni ilustrasi. Dalam praktiknya, prosedur yang generik tersebut menjadi sangat bervariasi dan spesifik sesuai dengan bidang spesialisasi seni ilustrasi dan gaya individu masing-masing ilustrator. Selain menyangkut prosedur kerja, pendekatan yang dipilih dalam mengomunikasikan ide, juga bervariasi. Pada bab ini dibahas mengenai kiat ilustrator dalam (1) prosedur berkarya dan (2) mengomunikasikan ide visual.

1. Kiat Ilustrator dalam Prosedur Berkarya

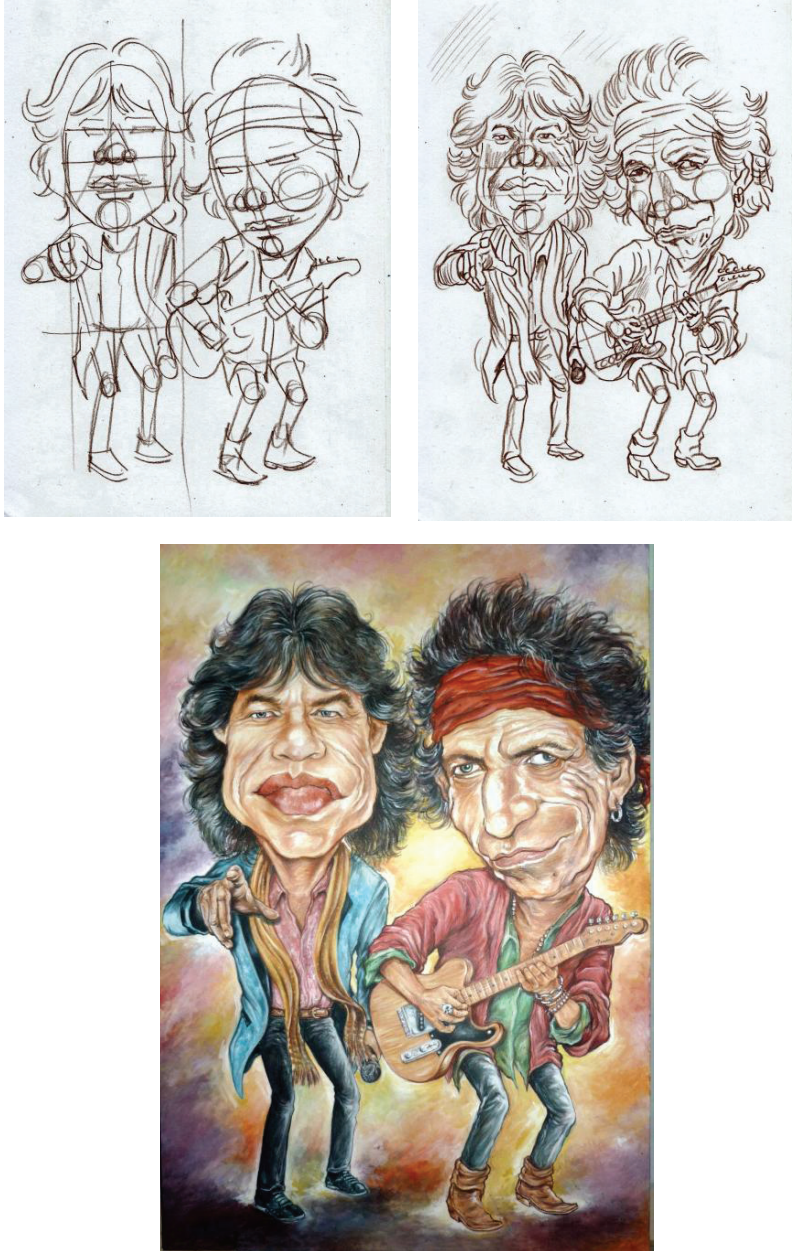
1.1. Prosedur Umum dalam Penciptaan Karya Seni Ilustrasi

Penciptaan karya seni ilustrasi pada dasarnya melalui prosedur berikut ini.

1. Adanya masalah berupa “subyek yang harus dikomunikasikan secara visual dan artistik.” Semua karya seni ilustrasi, apapun bidangnya, bermula dari masalah seperti ini. Masalah tersebut dapat berasal dari pihak luar (pelanggan, penerbit, dsb.), atau berasal dari dalam diri sang ilustrator. Sebagai contoh, sebuah naskah buku pelajaran biologi yang isinya tentang sejenis monyet dengan nama Latin *Macaca fascicularis* yang memerlukan ilustrasi berupa gambar tentang jenis monyet tersebut, maka masalah yang dihadapi oleh ilustrator adalah: bagaimana mengomunikasikan secara visual (berupa gambar) monyet tersebut secara artistik? Contoh lainnya, seorang ilustrator diminta oleh redaktur sebuah penerbitan surat kabar untuk membuat karikatur dengan tema “ketidakadilan dunia perbankan dalam penyaluran kredit usaha bagi masyarakat ekonomi lemah.” Masalah yang dihadapi oleh sang ilustrator adalah bagaimana mengomunikasikan masalah ketidakadilan tersebut secara visual dan artistik sehingga mampu menggugah audiensi. Setiap bidang seni ilustrasi memiliki karakter masalahnya masing-masing.
2. Pendalaman masalah. Bertolak dari masalah yang dihadapinya, sang ilustrator kemudian melakukan studi awal untuk mendalami berbagai aspek tentang masalah tersebut. Dengan mengacu pada contoh yang dikemukakan pada butir 1 di atas, untuk contoh yang pertama sang ilustrator melakukan riset untuk mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya tentang monyet jenis *Macaca fascicularis*, yang mungkin saja pada saat itu sang ilustrator sama sekali belum mengetahui tentang jenis monyet tersebut. Foto tentang monyet tersebut dikumpulkan, lingkungan dan pola kehidupannya didalami. Untuk contoh yang kedua, sang ilustrator melakukan riset tentang “dalam hal apa ketidakadilan perbankan terhadap ktredit usaha bagi masyarakat ekonomi lemah, mengapa hal tersebut terjadi, dan apa solusinya?” Pendalaman masalah ini berkontribusi langsung dengan keakuratan serta keefektifan komunikasi dari karya yang dihasilkan.
3. Perancangan gagasan awal. Sebagai hasil studi pendahuluan komprehensif yang dilakukan untuk mendalami masalah, sang ilustrator kemudian membuat gagasan awal berupa gambar atau bentuk citraan lainnya, yang disebut dengan *comp* (*comp* adalah

singkatan dari *comprehensive study* atau *comprehensive design*). *Comp* tersebut berawal dari goresan-goresan kasar yang menggambarkan subyek yang akan digambarkan, sudut pandang, komposisi, dan berbagai aspek desain visual lainnya. Goresan kasar tersebut dibuat beberapa versi lalu kemudian dipilih salah satu di antaranya yang dianggap paling efektif komunikasi artistiknya. *Comp* yang dipilih ini kemudian dikembangkan menjadi *comp* yang lebih halus yang disebut *comp-final*, setelah mendapatkan masukan dari berbagai pihak, termasuk pemesan karya. Persetujuan pihak pemesan terhadap karya *comp-final*, sangat penting agar jangan sampai pihak pemesan karya, tidak setuju dan menolak ide karya seni ilustrasi yang dihasilkan justru pada saat karya seni ilustrasi telah diselesaikan. Sangat disarankan kiranya *comp-final* diparaf oleh pihak pemesan sebagai tanda persetujuan agar tidak timbul persengketaan berkaitan dengan konsep dasar dari karya seni ilustrasi yang dipesan. Gambar 33 menunjukkan contoh karya comp awal yang dilanjutkan menjadi *comp-final* yang kemudian dijadikan dasar untuk membuat karya final atas pesanan seni ilustrasi dengan tema musikus The Rolling Stones, Mick Jagger dan Keith Richards

4. Prosedur terakhir yang dilakukan oleh sang ilustrator adalah membuat karya sesuai dengan konsep yang terungkap pada *comp-final*, dengan ukuran yang lebih besar. Pemesan biasanya meminta karya orisinal seni ilustrasi dalam ukuran yang lebih besar dari pada ukuran yang tampil dalam cetakan kelak. Prosedur yang terakhir ini dilakukan dengan cermat, hati-hati sesuai dengan sifat media serta teknik yang digunakan. Seni ilustrasi dengan media dan teknik cat air tentu prosedur penggarapannya berbeda dengan media cat-minyak, tinta, atau kolase. Hal lain yang perlu diperhatikan oleh ilustrator pada tahap ini adalah bagaimana ia memberikan sentuhan rasa-estetik ke dalam karyanya agar karyanya memiliki “jiwa” dan tidak sekadar permainan teknis yang bersifat mekanistis belaka.

Keempat langkah yang diuraikan di atas merupakan prosedur umum dan bersifat garis-besar dalam penciptaan karya seni ilustrasi. Pada kenyataannya, prosedur yang dijalani oleh seorang ilustrator dalam berkarya bersifat spesifik sesuai dengan bidang spesialisasi serta gaya dan preferensi perseorangan seorang ilustrator, sebagaimana yang terungkap pada uraian berikut ini.

Gambar 33

Contoh karya comp awal, comp final, dan karya akhir sebuah seni ilustrasi dengan subyek musikus The Rolling Stones: Mick Jagger dan Keith Richards.Seni ilusttrasi ini merupakan karya Faisal UA. Hak-cipta karya milik ilustratornya.

1.2. Prosedur Spesifik dalam Penciptaan Karya Seni Ilustrasi oleh Beberapa Orang Ilustrator

Setiap ilustrator punya cara tersendiri dalam proses penciptaan karyanya. Norman Rockwell (alm) seorang ilustrator klasik Amerika, sebagai contoh, menguraikan prosedur penciptaan karyanya dalam lima belas langkah; mulai dari penyusunan ide hingga selesainya karya seni ilustrasinya. Karya seni ilustrasi yang dimaksudkannya adalah karya yang dipesan untuk keperluan pelanggannya berupa seni ilustrasi editorial untuk sampul atau wajah depan tabloid (Tabloid *The Saturday Evening Post* merupakan pelanggan tetap Norman Rockwell selama puluhan tahun), seni ilustrasi untuk keperluan iklan, kalender, potret, maupun untuk mural. Kelimabelas langkah tersebut, khususnya dalam membuat seni ilustrasi editorial untuk sampul *The Saturday Evening Post*, diringkaskan sebagai berikut:

1. Penemuan ide. Menemukan ide atau motif untuk ditampilkan. Ia tidak mulai bekerja tanpa ide yang jelas dan mantap. Untuk itu ia berupaya untuk mencari inspirasi dari berbagai sumber menyangkut peristiwa yang bersifat historis, maupun peristiwa keseharian yang dirasakannya. Jika ia akan membuat seni ilustrasi sampul untuk tabloid, maka ia sudah harus memiliki ide yang mantap beberapa bulan sebelum seni ilustrasi tersebut ditampilkan pada tabloid. Sebagai seorang ilustrator profesional yang kehadiran karyanya ditunggu-tunggu oleh masyarakat pembaca tabloid pada masa itu, ia merasa bertanggung-jawab untuk menampilkan ide yang menyentuh hati. Untuk menampilkan seni ilustrasi sampul dalam rangka perayaan natal pada bulan Desember, misalnya, ia sudah menyiapkan diri dengan berbagai ide beberapa bulan sebelumnya. Bagi orang awam, penyiapan-diri seorang ilustrator profesional seperti ini, tidak disadari;
2. Pembuatan sketsa awal dengan menggunakan pensil. Di antara beberapa ide yang telah ditemukan Norman Rockwell, ia kemudian membuat sejumlah sketsa awal dengan menggunakan pensil. Beberapa sketsa awal tersebut kemudian ditunjukkannya kepada editor artistik dari *The Saturday Evening Post* untuk mendapatkan masukan dalam rangka menentukan sketsa yang akan dilanjutkan penggarapannya;
3. Pemilihan model. Karena seni ilustrasi sampul yang dibuat Norman Rockwel bersifat naratif dengan menampilkan adegan, maka selanjutnya ia memilih orang yang akan dijadikannya sebagai model. Orang yang dipilihnya dapat diperoleh melalui agen model atau orang yang secara kebetulan ditemukannya. Kadangkala ia sengaja

menelusuri jalan untuk menemukan orang yang dianggapnya pas untuk dijadikan sebagai model;

4. Penyiapan asesori. Mengumpulkan asesori (pakaian, furniture, dll) yang diperlukan dalam penggambaran adegan. Hal ini memaksa Norman Rockwell untuk memiliki koleksi asesori dalam upaya melancarkan kegiatannya, khususnya koleksi asesori masa lalu yang diperlukan dalam membuat seni ilustrasi yang bernuansa kesejarahan;
5. Perekaman. Berlatar setting adegan yang disiapkan, Norman Rockwell pun memulai melakukan perekaman dengan cara menggambarnya secara langsung atau pemotretan dengan melibatkan model yang telah dipilih. Disebutkan, bahwa untuk sebuah adegan, ia melakukan pemotretan sebanyak 75 kali.
6. Pembuatan sketsa lanjutan. Berbekal sketsa yang telah disetujui, maka ia kemudian membuat sketsa baru dengan menjadikan hasil gambar atau pemotretannya sebagai referensi;
7. Pembuatan sketsa ukuran lebar. Berbasis sketsa yang telah dibuatnya, ia kemudian mengembangkannya dengan menggunakan konte (*charcoal*) dengan ukuran lebar. Agar sketsa konte yang berukuran lebar ini tidak terhapus, diberikannya fixatif (semacam vernis) untuk melindungi;
8. Pemotretan sketsa. Sketsa ini kemudian difoto serta dicetak seukuran dengan sampul tabloid yang sesungguhnya;
9. Penyiapan kanvas. Selanjutnya, ia menyiapkan kanvas untuk keperluan mewujudkan ide seni ilustrasinya dengan menggunakan cat;
10. Pemindahan sketsa ke kanvas. Sketsa konte yang berukuran lebar dipindahkan ke kanvas dengan memanfaatkan kertas roti (*tracing paper* yang transparan) sebagai perantara agar garis pada sketsa konte dapat diikuti jejaknya;
11. Pemberian *imprimnatura.* Kanvas yang telah siap kemudian diberi lapisan tipis warna (*imprimatura*);
12. Pembuatan "lukisan lapisan bawah" (*underpainting*). Dengan berpijak pada sketsa yang telah dibuat sebelumnya, dibuatlah lukisan lapis bawah dengan cat minyak yang bersifat monokrom. Lukisan monokrom ini kemudian dilapisi dengan vernis;
13. Pembuatan "lukisan lapis atas" (*overpainting*). Lukisan lapis bawah yang bersifat monokrom kemudian dilanjutkan dengan "lukisan lapis atas" (*overpainting*) dengan menggunakan cat minyak warna-warni;
14. Pemberian sentuhan terakhir (*finishing touch*) pada lukisan;
15. Pemberian bingkai dan penyampaian karya final ke *The Saturday Evening Post.* Bagi Norman Rockwell, pemberian bingkai terhadap karya sangatlah penting karena akan menjadikan karya menjadi tampak lebih asri dan siap. Meskipun untuk keperluan seni ilustrasi sampul,

bingkai lukisan tidaklah diperlukan karena karya tersebut hanya akan dipotret dengan tidak memasukkan bingkai dalam pemotretan. Bagi Norman Rockwell, lukisan berbingkai bagaikan "orang yang berdasi."

Gambar 34
Salah satu karya seni ilustrasi Norman Rockwell yang tekenal adalah "Kebebasan untuk berbicara." Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Wikicommons).

Empat orang ilustrator lainnya, mengungkapkan pengalaman kreatifnya dalam menghasilkan karya seni ilustrasi sebagai berikut:

1. Salamun Kaulam, ilustrator dari Surabaya, mengungkapkan melalui wawancara yang diringkaskan oleh penulis sebagai berikut: Ilustrasi beragam jenisnya karena itu ilustrator harus menyikapi penciptaan ilustrasi sesuai dengan karakteristiknya. Untuk ilustrasi yang mendampingi karya sastra atau opini (editorial), ilustrator memiliki kebebasan dalam berkreasi. Terhadap ilustrasi semacam ini, saya mencoba menafsirkannya secara personal atau dalam bahasa Jawa "*sa' karepku*." Hal yang paling sulit tentunya adalah menemukan ide cemerlang untuk mengungkapkan hasil penafsiran saya tersebut. Penemuan ide biasanya berlangsung lama dan karena itu saya melakukan eksplorasi untuk mendapatkan inspirasi. Saat ide telah saya temukan dan teknis pengungkapan telah saya formulasikan, proses pengungkapannya relatif lebih singkat dengan mengandalkan keterampilan saya dalam memvisualkan. Pada saat yang lain, entah karena mendapatkan stimulasi yang tepat, timbul keinginan kuat dari dalam diri saya untuk berkarya. Dalam keadaan seperti itulah, proses berkarya saya berlangsung cepat dengan hasil yang biasanya memuaskan saya. Karya ilustrasi semacam ini saya simpan dalam koleksi saya yang pada suatu saat dapat digunakan menjadi ilustrasi bagi tema yang sesuai. Hal seperti ini terjadi dalam industri film yang menggunakan gubahan musik yang sebelumnya telah ada, sebagai ilustrasi musik karena gubahan musik tersebut amat pas dengan tema film. Terhadap ilustrasi ilmu pengetahuan (*scientific illustration*) untuk keperluan buku pelajaran sekolah, yang saya lakukan adalah mempelajari apa yang akan divisualkan sesuai dengan tuntutan teks, lalu kemudian saya visualkan sesuai gaya personal saya dalam membuat ilustrasi. Dengan cara ini, 2 hal terakomodasi yakni informasi pengetahuan tersampaikan secara akurat, dan gaya berkarya saya tersalurkan.
2. H. Hall, ilustrator dari Amerika Serikat mengungkapkan: cara saya bekerja adalah mulai dengan berfikir selama sehari atau lebih mengenai tugas yang saya akan buat untuk kemudian mewujudkannya dalam bentuk kasar—biasanya dua atau tiga, untuk menentukan komposisi dan menangkap jiwa dari subyek. Saya melahirkan beberapa konsep tersebut dengan pensil, pena, konte dan cat air bila dimaksudkan untuk berwarna. Saya kemudian mengikuti garis-garis utama (mengikuti yang detail dan membingunkan) dari gambaran kasar tadi yang saya paling sukai pada kertas (R.W.S., Whatman, Arnold) dan menggarap detail

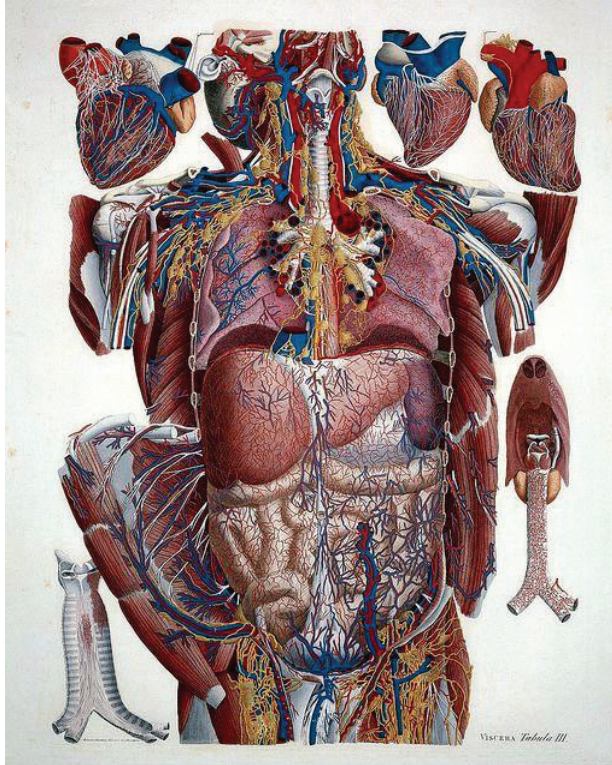
gambar dengan pensil (pensil tajam B). Menggunakan referensi bila saya kurang yakin akan detailnya. Pada gambar ini kemudian saya lanjutkan dengan pena, dan sesudah menghapus garis-garis pensil yang saya tidak butuhkan, saya selesaikan gambar tersebut dengan pena atau cat air atau konte hitam.

3. Faith Jacques, ilustrator dari Amerika Serikat mengungkapkan: Sebelum mulai menggambar, saya mencoba untuk mendapatkan bayangan yang jelas dalam fikiran saya mengenai wujud akhir gambar saya kelak. Semua masalah yang menyangkut desain, pola pewarnaan dan perwatakan saya olah dalam fikiran saya sebelum mulai mewujudkan desain tersebut dengan tipis—tapi tidak terlalu serampangan—dengan pensil. Kemudian saya meneruskan gambar pensil tersebut dengan pena dan tinta, dengan berhati-hati menghindari cara mekanis “mengikuti dengan persis” dari goresan pensil. Saya tidak pernah membuat gambaran kasar dengan pena dan tinta; jika gambar pertama tidak memuaskan saya, cukup dengan mengulanginya secara lebih berhati-hati.
4. Faisal Ua, karikaturis potret dari Makassar, mengungkapkan melalui tulisannya sebagai berikut: “dalam membuat sebuah karya karikatur, yang pertama saya perhatikan adalah apa tema dari karikatur yang akan saya buat, kemudian karakter atau ekspresi wajah dari tokoh yang akan saya gambarkan, kemudian gerak tubuh. Penggambaran gerak tubuh ini yang saya sangat perhatikan karena saya banyak melihat sebuah karya karikatur yang dibuat tanpa penguasaan *skill* anatomi kartun yang baik, hasilnya kurang memuaskan walaupun penggambaran potret wajahnya bagus tetapi anatomi kartunnya tidak dia kuasai dengan baik. Seorang karikaturis harus selalu menerapkan “anatomi khusus“ sehingga bagian tubuh dan gerak tubuh, bahkan pakaian yang dipakai tidak proporsional namun ada harmoni, enak dipandang, dapat dipertanggungjawabkan dan yang lebih penting lucu. Gambar karikatur yang saya buat biasanya ada dua *style* atau gaya, pertama dengan *style* gambar karikatur hitam putih yang lebih menonjolkan kekuatan garis bentuk atau *outline.* Proses pengerjaannya yang pertama saya harus memperoleh foto yang jelas dan terang dari tokoh yang akan saya gambar, lalu kemudian saya buatkan sket karakter wajah dan gerak tubuh sesuai dengan tema yang diinginkan menggunakan pensil. Setelah itu saya hitamkan dengan menggunakan pena untuk menggambar (*Drawing Pen*) ukuran 2’’, 3”, dan 5”, setelah itu saya buatkan sket arsiran bagian wajah yang terdiri dari gelap dan terang sehingga membentuk wajah mengesankan tiga dimensional. Terakhir saya membersihkan atau

> menghapus bekas sket pensil dengan penghapus yang lunak dan tidak mudah rusak. *Style* yang kedua adalah gambar karikatur warna dengan menggunakan teknik *aquarel* (basah), proses awalnya sama seperti di atas, pertama saya buatkan sket wajah, gerak tubuh, dan *background* sesuai tema gambar yang dinginkan tetapi menggunakan pensil warna yang *soft* atau lembut. Setelah itu saya berikan warna dasar pada bagian wajah menggunakan pewarna cat poster, setelah warna dasarnya kering, selanjutnya saya berikan warna pada bagian bagian tertentu untuk memberi kesan dimensi dan kesan kedalaman. Proses terakhir adalah memberikan *outline* pada bagian bagian tertentu dengan menggunakan kuas sket. Garis *outline* pada gambar karikatur warna yang saya buat tidak menggunakan *drawing pen* atau spidol tetapi menggunakan kuas sket."

Pengalaman kerja seorang ilustrator dalam berkarya tentu berkaitan dengan jenis karya seni ilustrasi yang diciptakannya. Karya yang bersifat rumit tentu menuntut prosedur kerja yang rumit pula. Sebagai contoh, karya seni ilustrasi untuk keperluan ilmu pengetahuan/keteknikan sangat memerlukan kehati-hatian sang ilustrator agar dapat menghasilkan karya seni ilustrasi yang benar, akurat, dan tentu saja artistik. Pada karya seni ilustrasi untuk keperluan ilmu pengetahuan/keteknikan, tidak ada tempat bagi kesalahan dan kekurangcermatan.

Karena beragamnya jenis seni ilustrasi, maka biasanya seorang ilustrator memilih spesialisasi tertentu seperti bidang seni ilustrasi ilmu pengetahuan/keteknikan, seni ilustrasi periklanan, seni ilustrasi busana, seni ilustrasi ceritera/karya sastra, seni ilustrasi komik, seni ilustrasi editorial, dan kartun humor. Setiap bidang seni ilustrasi tersebut, memiliki tantangan dan prosedur kerja yang khas. Sang ilustrator memilih bidang tersebut sesuai kompetensi dan minatnya. Lebih jauh, seorang ilustrator yang memilih seni ilustrasi untuk ilmu pengetahuan (*scientific illustration*) sebagai bidang spesialisasinya, memilih lagi sub-bidang yang lebih spesifik seperti biologi (*biological illustration*), kedokteran (*medical illustration*), atau arkeologi (*archaeological illustration*). Hal yang sama bagi seorang ilustrator untuk karya sastra, misalnya, memilih lagi bidang yang lebih spesifik yakni bidang seni ilustrasi khusus untuk bacaan anak-anak. Dengan bidang pilihan yang lebih spesifik, seorang ilustrator akan lebih memahami kawasan keahlian yang dipilihnya yang akan menjadikannya lebih kompeten.

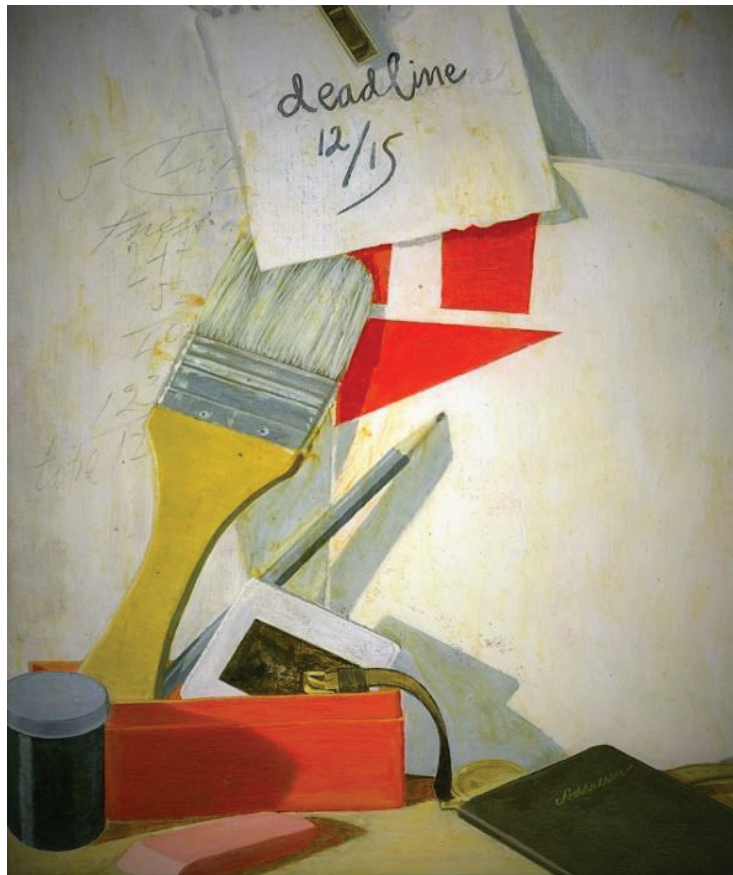
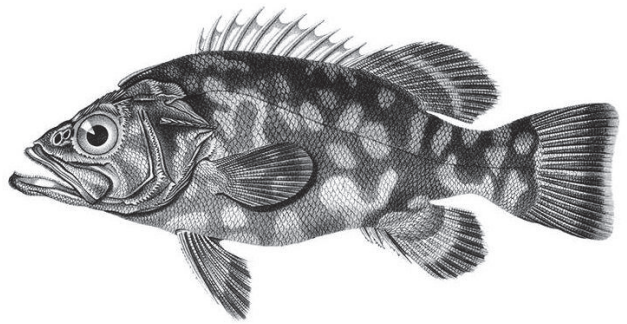
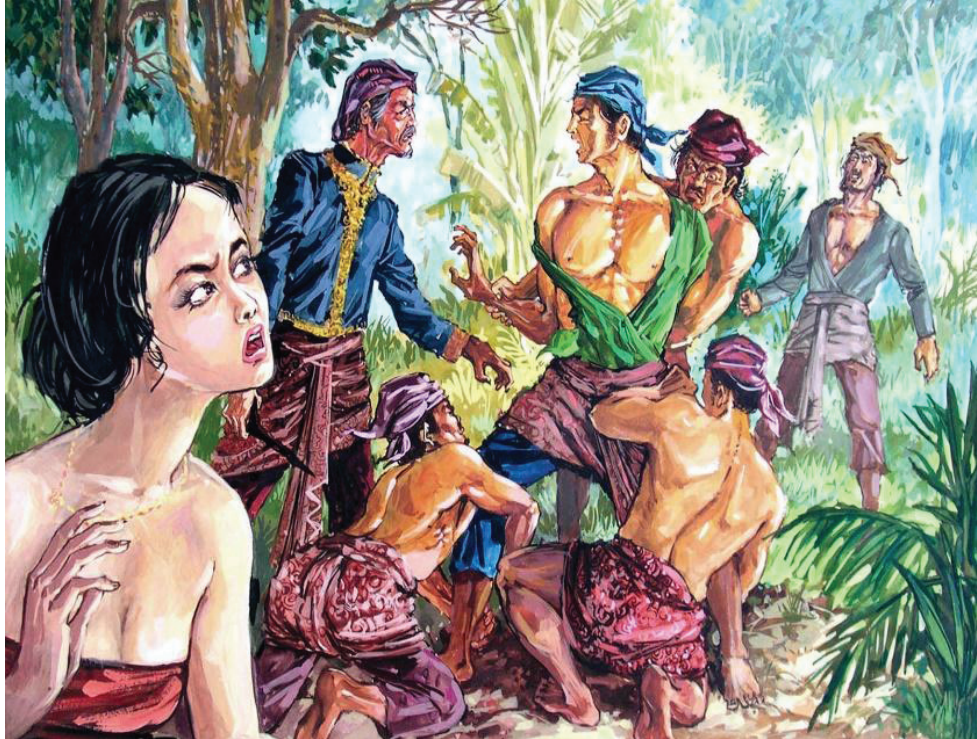
Gambar 35
Profesi ilustrator ditandai dengan beragamnya bidang spesialisasi yang dapat dipilih sesuai dengan minat dan bakat. Keberagaman ini merupakan cerminan dari keinginan ilustrator untuk lebih profesional.

Gambar 36
Sebuah contoh karya seni ilustrasi untuk keperluan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan anatomi manusia. Karya seni ilustrasi semacam ini menuntut ilustratornya bekerja dengan cermat dan hati-hati serta berkonsultasi dengan ilmuwan yang relevan agar mampu menghasilkan karya yang akurat dan artistik. Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Pinterest).

Dari uraian tentang cara kerja ilustrator yang dikemukakan di atas, dapatlah dikatakan bahwa bagaimanapun cara kerja seorang ilustrator, prosesnya selalu bermula pada subyek tertentu; dari mana ia kemudian disajikan dalam bentuk karya seni ilustrasi. Ilustrator mestilah serius, bertanggung jawab dan profesional agar dapat mengemban tugasnya dengan gemilang.

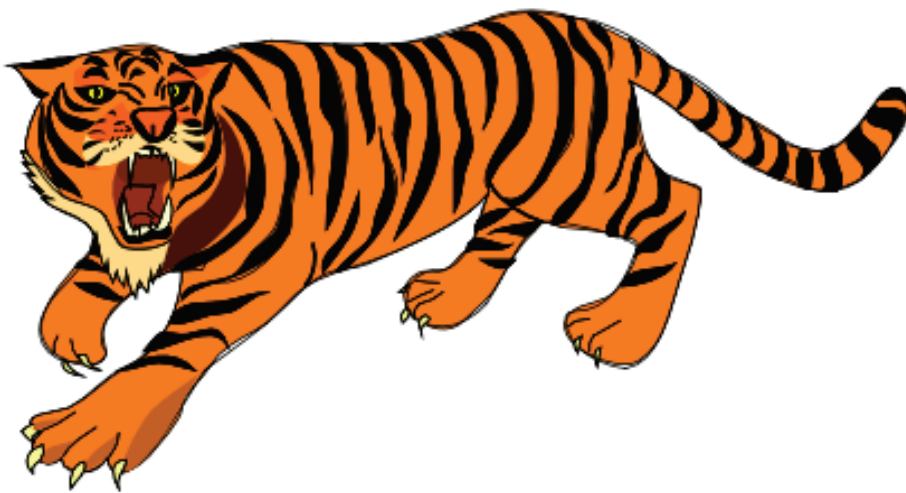
3. Kiat Ilustrator dalam Mengomunikasikan Ide

Dalam upaya mengemban tugasnya sebagai komunikator, seorang ilustrator menempuh berbagai pendekatan dalam mengomunikasikan secara grafis subyek seni ilustrasinya. Berikut ini beberapa di antaranya.

3.1. Menggambarkan Subyek Secara Gamblang

Untuk subyek tertentu, ilustrator memilih pendekatan penggambaran suatu subyek secara gamblang yakni secara apa adanya. Pendekatan ini sangat sesuai untuk tema tertentu seperti seni ilustrasi ilmu pengetahuan (fauna, flora, benda) dan seni ilustrasi ceritera. Pendekatan ini menuntut sang ilustrator untuk menguasai teknik penggambaran suatu subyek atau benda secara realistis seperti keterampilan menggambar bentuk, anatomi, perspektif, pencahayaan, dan pengaturan komposisi. Sudut pandang terhadap subyek yang

Gambar 37
Karya seni ilustrasi dengan judul "suasana di sudut meja belajar" karya Sofyan Salam. Seni ilustrasi semacam ini tepat dibuat dengan menggunakan penggambaran secara realistis. Hak-cipta karya seni ilustrasi ini pada ilustratornya.

Gambar 38
Seni ilustrasi yang menggambarkan ikan, tumbuhan, dan burung untuk keperluan ilmu pengetahuan dengan pendekatan penggambaran secara realistis. Ketiga buah karya seni ilustrasi tersebut berstatus milik-publik (Pinterest).

Gambar 39
Karya seni ilustrasi yang dibuat untuk ceritera Roro Mendut yang menggambarkan adegan menjelang pembunuhan Panacitra, tokoh utama dalam ceritera tersebut, oleh Tumenggung Wiraguna bersama para punggawanya, disaksikan oleh Roro Mendut sang kekasih Panacitra. Hak-cipta karya ini milik ilustratornya, Aryo Sunaryo.

ditampilkan perlu dipilih dengan seksama agar efektif untuk dipahami. Pada Gambar 39 yang menggambarkan adegan puncak dari ceritera Roro Mendut, sudut pandang penggambaran adegan oleh ilustrator dipilih sedemikian rupa sehingga pembaca menyaksikan dengan jelas, karena tanpa adanya obyek yang menghalangi pandangan, di saat Tumenggung Wiroguna menjelang menancapkan keris bertuahnya ke dada Panacitra di depan Roro Mendut, sang kekasih.

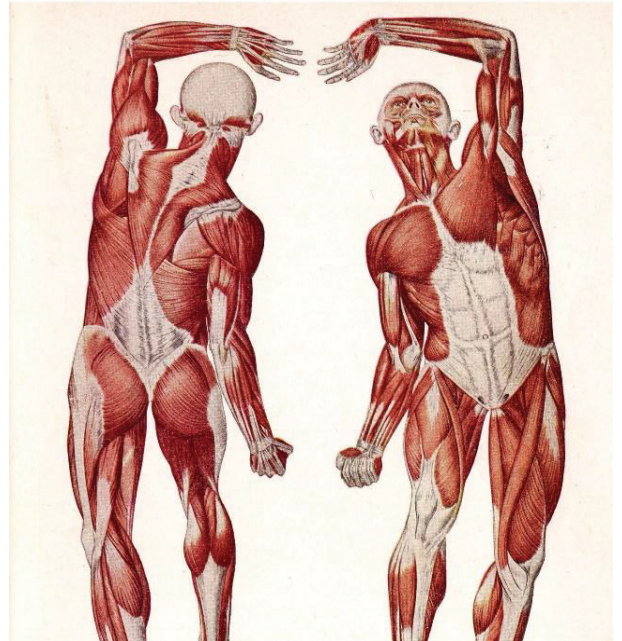
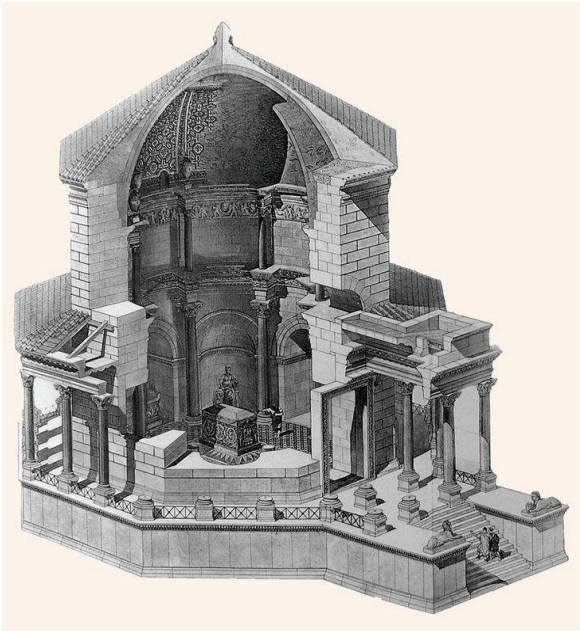
Penggambaran sebuah obyek secara apa adanya, dapat pula dilakukan dengan tidak sepenuhnya mengikuti tata-cara pemberian warna dan pencahayaan lengkap untuk menonjolkan kesan gelap-terang dari benda tersebut sebagaimana yang terlihat pada Gambar 37, 38, dan 39. Pada Gambar 40 digambarkan seekor harimau dengan warna dasar yang datar tanpa kesan terang-gelap. Penampakan realistis dari harimau tersebut dicapai melalui penggambaran bentuk yang tepat melalui kontur dan perspektif.

Gambar 40

Seni ilustrasi yang menggambarkan seekor harimau dengan tidak menampilkan kesan "terang-gelap. Kesan realistis dicapai melalui penggambaran bentuk secara tepat, dengan menggunakan kontur, arah garis belang, dan perspektif. Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Clip Art Lord).

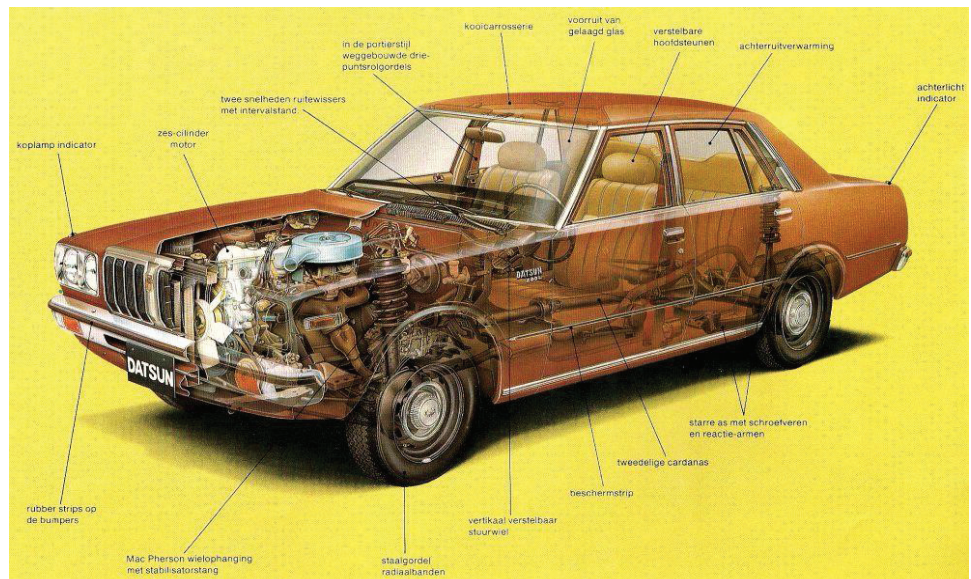
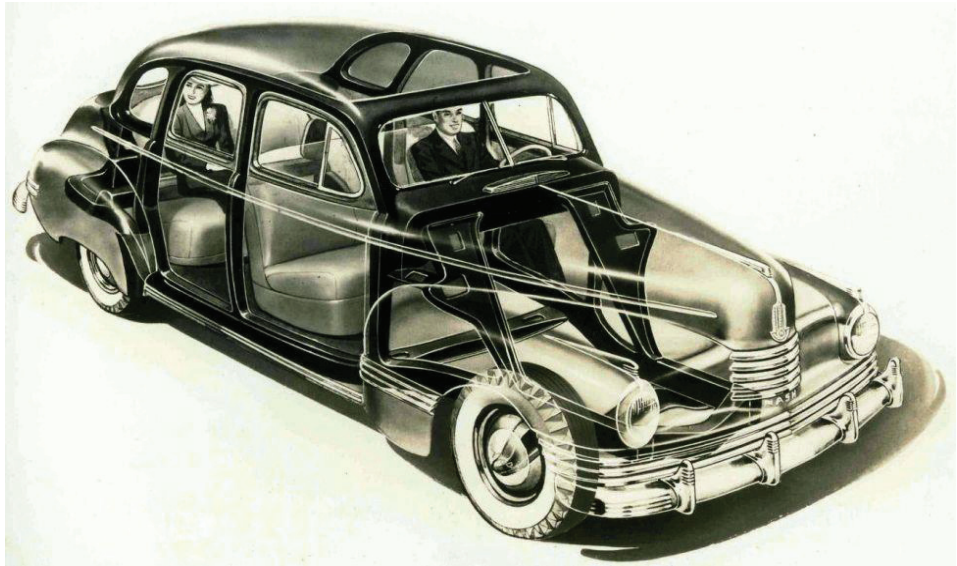
Pada Gambar 41 ditampilkan adegan kepanduan dengan hanya menggunakan kontur hitam tanpa warna lainnya. Penampakan kesan realistis dicapai melalui penggambaran bentuk yang tepat, permainan terang-gelap pada hanya bagian tertentu, dan penggunaan perspektif.

Gambar 41
Seni ilustrasi yang menggambarkan adegan kegiatan kepanduan di perkemahan dengan tidak sepenuhnya menggunakan pewarnaan dan pencahayaan lengkap untuk menggambarkan kesan realistis. Seni ilustrasi ini karya Aryo Sunaryo. Hak-cipta karya ini pada ilustratornya.

3.2. Membedah Bentuk

Untuk menggambarkan secara jelas "bagian dalam" sebuah obyek atau benda sebagaimana lazimnya diperlukan pada seni ilustrasi untuk keperluan ilmu pengetahuan/keteknikan, seorang ilustrator dituntut untuk membedah atau menguliti obyek atau benda tersebut seperti yang terlihat pada Gambar 42. Untuk melakukan hal ini secara tepat, ilustrator perlu bekerja sama dengan pakar dalam bidang keilmuan yang relevan agar ia melakukannya secara benar. Seni ilustrasi untuk keperluan ilmu pengetahuan/keteknikan menuntut akurasi karena akan menjadi rujukan ilmiah. Aspek keartistikan wujud barulah bermakna jika penggambarannya akurat. Terhadap seni ilustrasi semacam ini berlaku aturan "tidak ada gunanya memiliki keartistikan wujud, jika penggambarannya tidak benar dan akurat."

Gambar 42
Kiri: Seni ilustrasi yang menggambarkan bagian dalam sebuah bangunan makam seorang kaisar dari Kerajaan Romawi (Diolectian Mausoleum). Kanan: seni ilustrasi yang menggambarkan otot manusia). Dengan cara membedah dan menguliti bentuk, pembaca dimudahkan untuk memahami informasi yang ingin disampaikan melalui seni ilustrasi tersebut. Kedua karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Wikicommons, Vintage).

3.3. Mentransparansikan

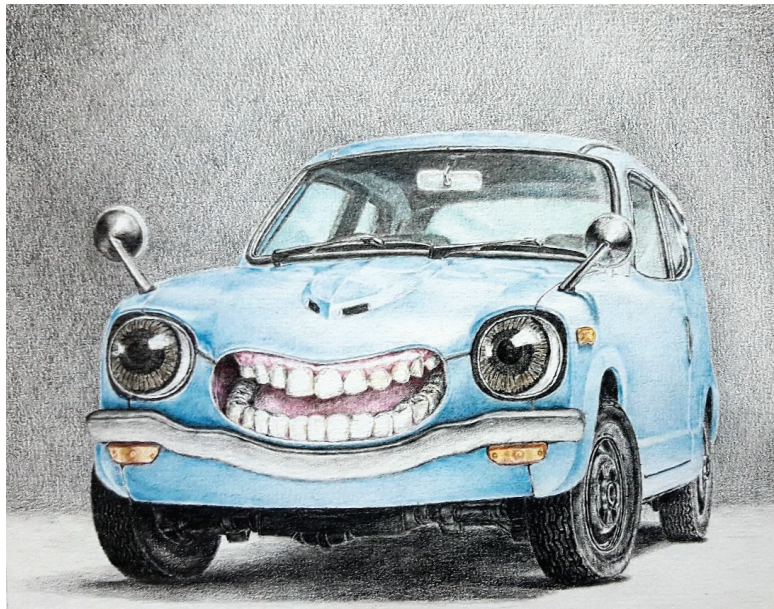
Seperti halnya dengan cara pembedahan bentuk, mentransparansikan juga bermaksud untuk menggambarkan atau menjelaskan bagian dalam yang tersembunyi dari penglihatan pada suatu benda. Hanya saja penggambarannya dilakukan dengan cara menggambarkan bagian dalam secara tembus pandang yakni dengan membuat permukaan luar suatu benda bersifat transparan sehingga apa yang ada di balik permukaan yang transparan tersebut tampak dengan jelas. Pada Gambar 43 terlihat gambar 2 buah mobil yang permukaannya (dinding mobil) dibuat transparan sehingga bagian dalam dari mobil tersebut kelihatan. Cara penggambaran seperti ini dikenal pada gambar yang diciptakan oleh anak-anak misalnya dengan menggambarkan rumah yang menampakkan penghuni dan perabot yang ada di dalamnya.

Gambar 43

Seni ilustrasi yang menggambarkan bagian dalam sebuah mobil dengan cara mentransparansikan yakni menggambarkan permukaan mobil secara tembus pandang. Kedua karya seni ilustrasi tersebut berstatus milik-publik (Vintage Stock Picture).

3.4. Mempersonifikasikan

Dengan cara ini, ilustrator menggambarkan binatang, tumbuhan, atau benda berkehidupan atau bertingkah laku bagai manusia (lihat Gambar 44 dan 45). Seni ilustrasi dengan cara mempersonifikasikan lazim dilakukan oleh ilustrator dalam membuat seni ilustrasi untuk keperluan buku ceritera bagi anak-anak, meskipun tidak kurang pula ditemukan pada seni ilustrasi yang ditujukan bagi orang dewasa. Pada sebuah ilustrasi pendamping ceritera untuk anak-anak tentang kehidupan binatang (lihat Gambar 44, kiri) terlihat sekumpulan kambing yang panik dengan gerak tubuh bagaikan manusia (berangkulan, menunjuk) pada saat seekor serigala pemangsa berdiri dengan ekspresi mengancam di depan pintu rumah mereka. Dengan personifikasi seperti ini, anak-anak akan lebih mudah untuk menghayati adegan yang digambarkan karena mereka familiar dengan perilaku dan lingkungan yang digambarkan. Perhatikan pula pada Gambar 44 (kanan) yang memperlihatkan personifikasi dua ekor kodok yang sedang kasmaran.

Gambar 44

Seni ilustrasi yang mempersonifikasikan binatang seolah-olah manusia. Pada gambar sebelah kiri, sekumpulan kambing digambarkan panik karena kehadiran serigala di depan pintu. Seni ilustrasi karya ilustrator Jerman, Warwick Goble, ini berstatus milik-publik (Pinterest). Pada gambar sebelah kanan dipersonifikasikan dua ekor kodok yang sedang dimabuk asmara. Seni ilustrasi ini karya Dwi Arum. Hak-cipta karya ini pada ilustratornya.

Gambar 45

Atas: Seni ilustrasi yang mempersonifikasikan pohon seolah-olah manusia, karya Novrizal Sangaji. Bawah: sebuah mobil yang dipersonifikasikan sebagai manusia karya Muhammad Risyaidil Adhlani. Hak-cipta kedua karya ini pada ilustratornya.

3.5. Mendramatisasikan

Dramatisasi digunakan oleh ilustrator untuk menciptakan suasana dramatis yang menyentuh perasaan sehingga ide yang ingin disampaikan melalui seni ilustrasi lebih menarik, menggugah, dan mudah dipahami. Dramatisasi dilakukan dengan berbagai cara sesuai dengan subyek yang ditampilkan. Untuk subyek yang bersifat "dramatis-romantis," dramatisasi dilakukan dengan memanfaatkan simbol atau idiom yang mendukung. Pada Gambar 46, terlihat karya seni ilustrasi yang menampilkan suasana romantis sesuai ceritera Rubaiyyat Omar Khayyam yang didampinginya. Suasana romantis yang hadir pada karya ini berkat dramatisasi yang dilakukan oleh Edmund Dulac, sang ilustrator, dengan menggambarkan sang pria yang maskulin dan sang wanita yang feminim, hanya berduaan dalam suasana keheningan malam dengan bulan sabit mengintip di kejauhan.

Gambar 46

Seni ilustrasi yang menampilkan suasana romantis berkat dramatisasi yang dilakukan oleh sang ilustrator. Karya seni ilustrasi yang diciptakan oleh Edmund Dulac untuk ceritera Rubaiyat Umar Kayam ini berstatus milik-publik (Pinterest).

Gambar 47
Seni ilustrasi berupa karikatur yang menggambarkan keterhimpitan pendidikan seni oleh kebijakan publik karya Sofyan Salam. Keterhimpitan pendidikan seni dalam gambar tersebut didramatisasi agar segera menarik perhatian.

Untuk menyampaikan ide yang diharapkan segera menarik perhatian dalam seni ilustrasi, dramatisasi dilakukan dengan cara menggambarkan subyek secara berlebih-lebihan. Dramatisasi dengan penggambaran secara berlebih-lebihan, lazim digunakan pada seni ilustrasi karikatur, terutama karikatur politik yang bersifat provokatif. Pada Gambar 47 terlihat sebuah karikatur yang mendramatisasi keterhimpitan pendidikan seni oleh kebijakan publik dengan menggambarkan seorang pendidik seni yang terikat dan terhimpit oleh kebijakan publik yang digambarkan sebagai batu besar dan berat, yang menjadikan sang pendidik seni tidak berdaya untuk bergerak dan meronta karena terhimpit dan terikat.

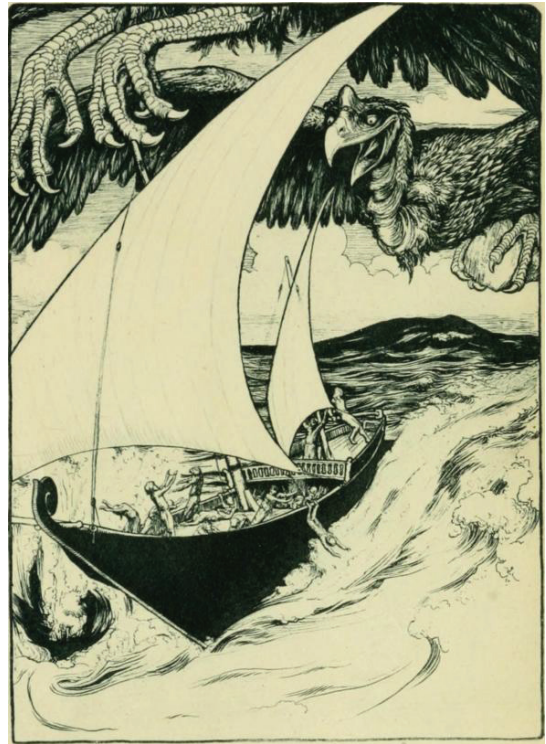
Dramatisasi dengan cara menggambarkan secara berlebih-lebihan merupakan cara ampuh yang digunakan oleh ilustrator dalam mengarikaturkan seorang tokoh publik. Seorang tokoh publik yang dikarikaturkan, dilakukan dengan cara mencari ciri khas sang tokoh untuk kemudian menggambarkan ciri khas tersebut secara berlebih-lebihan.

Dramatisasi dalam seni ilustrasi dapat pula dilakukan dengan menghadirkan goresan yang sugestif seperti yang terlihat pada Gambar 48. Pada gambar tersebut sang ilustrator menggunakan goresan-goresan yang sugestif berupa beberapa garis sejajar pada jalanan yang memberi kesan "gerak melaju cepat" dari dua buah kendaraan yang saling berkejaran. Kesan gerak cepat ini diperkuat dengan penggambaran debu yang beterbangan di belakang kedua kendaraan tersebut.

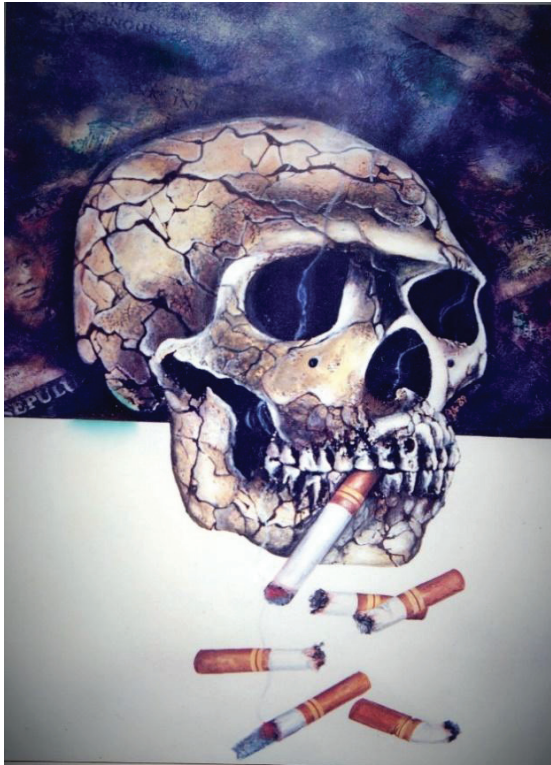
Gambar 48
Dramatisasi melalui penggunaan goresan sugestif untuk menimbulkan kesan melaju cepat dari kendaraan yang saling berkejaran. Seni ilustrasi karya Gordon Crosby ini berstatus milik-publik (Pinterest).

Cara dramatisasi yang lain adalah dengan menampakkan figur atau obyek yang sesungguhnya dalam kenyataan, tidak kelihatan. Pada Gambar 49 diperlihatkan secara kasat-mata ancaman bagi pengendara motor yang tidak disiplin dalam berlalu lintas dalam bentuk "makhluk pencabut nyawa," "beberapa tangan-maut yang siap mencakar," dan "tali-gantungan."

Gambar 49
Tiga buah karya seni ilustrasi dengan tema yang sama yakni: "etika berkendara" karya Ekky Septian R. Dramatisasi pada karya ini dilakukan dengan menampakkan secara kasat-mata obyek yang dalam kenyataan tidak kelihatan. Hak-cipta karya ini pada ilustratornya.

Menggambarkan sebuah obyek dalam ukuran besar secara tidak proporsional dengan lingkungannya akan menimbulkan pula efek dramatisasi yang akan menjadikan obyek tersebut dominan seperti yang terlihat pada Gambar 50. Pada gambar sebelah kiri, terlihat seseorang dalam ukuran tubuh yang sangat kolosal yang dengan mudahnya dapat meluluh-lantakkan pemukiman yang ada di hadapannya. Hal yang sama terlihat pada gambar sebelah kanan yang menggambarkan seekor burung raksasa yang menjadikan pelaut di perahu layar tidak berdaya menghadapi ancaman sang burung.

Gambar 50

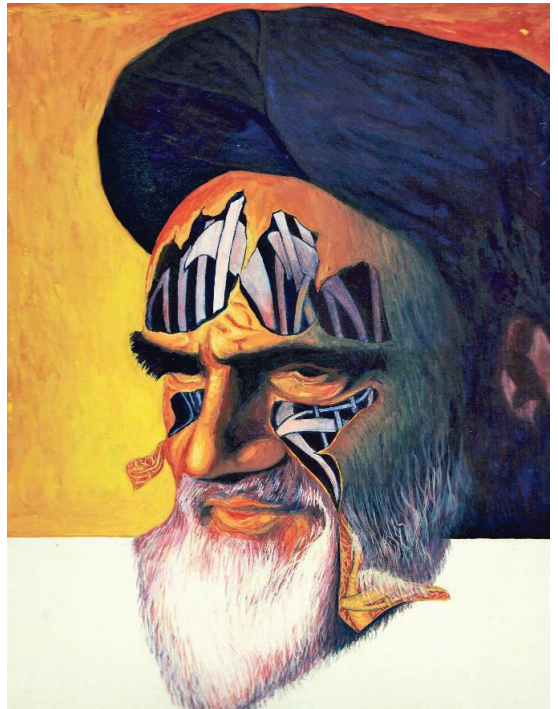
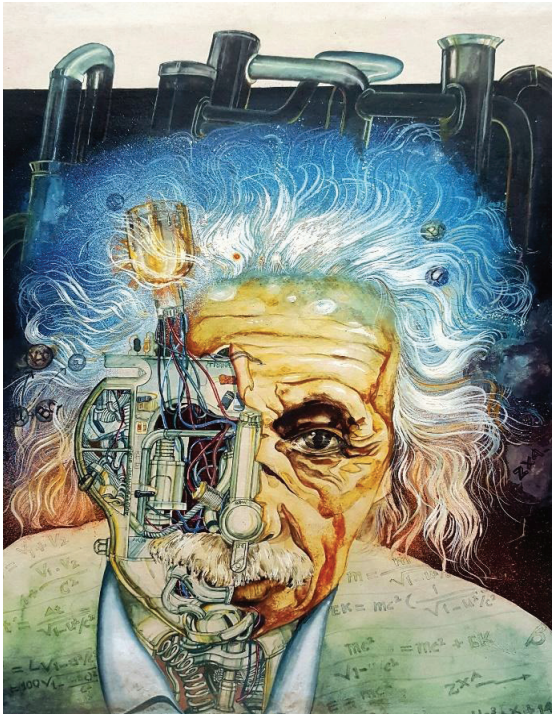
Dua buah karya seni ilustrasi yang menampilkan dramatisasi dengan cara penggambaran sebuah obyek dalam ukuran yang berlebih-lebihan yang tidak proporsional dengan lingkungan sekitar dari obyek tersebut. Kedua karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Public Domain Review, Wikicommons).

Memanfaatkan “isu kematian” untuk mendramatisasi juga merupakan hal yang lazim dilakukan oleh ilustrator sebagaimana yang terlihat pada ilustrasi yang disiapkan untuk sebuah poster tentang bahaya rokok pada Gambar 51.

Gambar 51
Karya seni ilustrasi yang disiapkan untuk poster tentang bahaya rokok karya Tangsi. Hak-cipta karya ini pada ilustratornya.

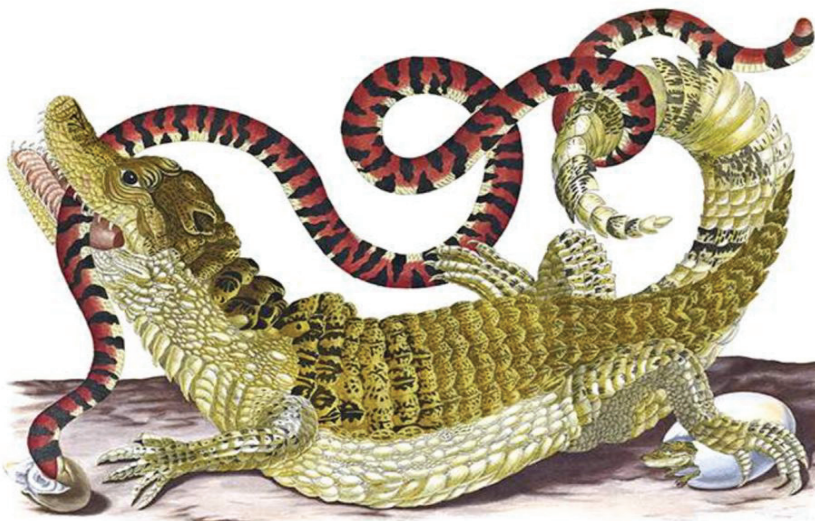
3.6. Menggunakan Simbol/idiom

Simbol berhubungan erat dengan kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, ia merupakan kunci dalam berkomunikasi. Dengan menggunakannnya secara cerdik, ilustrator dapat dengan mudah menyampaikan idenya. Simbol dapat berupa warna, huruf, bentuk, isyarat tubuh, atau benda yang telah dipahami oleh masyarakat sebagai simbol dari sesuatu. Warna merah misalnya,

simbol keberanian dan kegairahan; warna merah-jambu simbol perasaan asmara; gambar hati simbol rasa-cinta; huruf "zzzzzz" simbol keterlelapan dalam tidur, sikap kepala menunduk simbol kesedihan atau kekalahan, dan sebagainya. Begitu luasnya cakupan dari simbol ini, mendorong penulis J.E. Cirlot untuk menyusun kamus tentang simbol setebal 419 halaman. Masih banyak penulis lain yang melakukan hal yang sama. Karya seni ilustrasi pada Gambar 52 (kiri) memanfaatkan simbol warna, bentuk hati, rembulan, untuk menggambarkan suasana kasmaran dari dua orang remaja. Sementara Gambar 52 (kanan) memanfaatkan simbol "Superman" untuk mengangkat ide "super" yang menjadi judul karya tersebut. Pemanfaatan simbol pada seni ilustrasi menuntut kekreatifan sang ilustrator untuk tidak sekadar memanfaatkan simbol yang sudah standar dan tersedia, tetapi juga menciptakan simbol seperti yang terlihat pada Gambar 53 yang menampilkan Einstein sebagai simbol ilmu pengetahuan dan teknologi (kiri) dan Ayatollah Khomaeni simbol ajaran Islam, melalui kalimat tauhid yang dituliskan di balik wajahnya (kanan).

Gambar 52
Pemanfaatan simbol yang sudah standar dan tersedia untuk menggambarkan dua orang remaja yang sedang jatuh-hati (kiri). Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Pixabay), dan "Super" karya J Soebardja (kanan). Hak-cipta karya ini pada ilustratornya).

Gambar 53
Karya seni ilustrasi yang menggunakan simbol dalam mengomunikasikan ide tertentu. Kiri: "Einstein" simbol ipteks karya Mansyur.. Kanan: "Ayatollah Khomaini" simbol perjuangan Islam karya Masjidi.. Hak-cipta karya seni ilustrasi ini pada ilustratornya .

3.7. Mengarahkan Perhatian

Salah satu cara yang ditempuh ilustrator agar pesan yang disampaikan melalui gambarnya mudah dipahami adalah dengan mengarahkan perhatian pada subyek utama gambarnya. Pada Gambar 54 (atas) terlihat kepala serigala dan tikus yang mengintip dari lubang sarang sebagai subyek utama yang ditonjolkan pada gambar tersebut dengan tidak menggambarkan hal lain yang dapat mengganggu. Hal yang sama, terlihat pada Gambar 54 (bawah) yang mengarahkan perhatian pada ular dengan buaya dengan tidak menggambarkan secara lengkap latar-belakang lingkungan kejadian (pepohonan dan semacamnya) agar penggambaran sang ular dan buaya menjadi jelas karena tidak terganggu oleh obyek lain.

Gambar 54
Dua buah karya seni ilustrasi yang menunjukkan upaya ilustratornya untuk mengarahkan perhatian pada obyek utama gambar. Kedua karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Pixabay, Old Books).

3.8. Memanfaatkan kesan "terang-gelap"

Sebuah benda yang tertimpa cahaya akan memantulkan cahaya tersebut yang menjadikan permukaan benda yang kena cahaya menampak dengan terang. Sebaliknya, benda yang tidak tertimpa cahaya secara langsung akan tampak samar-samar atau bahkan sama sekali tidak tampak. Kesan "terang-gelap" yang diindera oleh mata akibat timpaan cahaya ini, dapat menimbulkan kesan dramatis. Untuk keperluan tertentu, ilustrator memanfaatkan hal ini dalam menciptakan karya seni ilustrasi. Dalam berbagai kasus, pemanfaatan kesan "terang-gelap" pada seni ilustrasi membebaskan ilustrator untuk menggambarkan detail dari obyek yang digambarkan karena detail tersebut berada pada bagian gelap dari gambar seperti yang terlihat pada Gambar 55.

Gambar 55

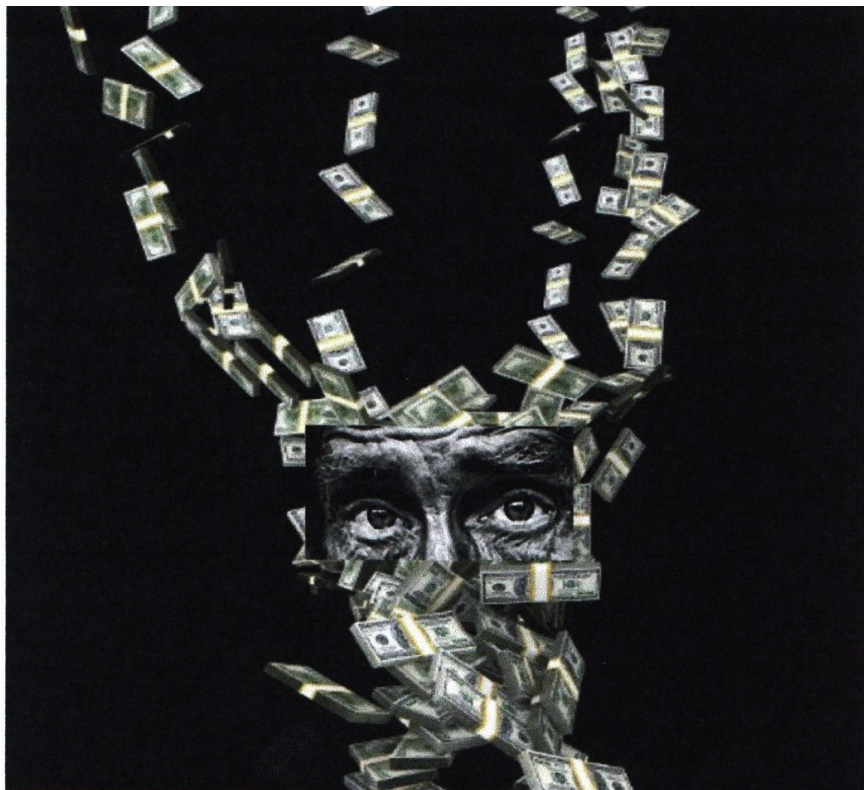
Karya seni ilustrasi yang diciptakan dengan memanfaatkan kesan terang-gelap untuk menciptakan kesan dramatis. Dengan cara ini, ilustrator terbebas dari menggambarkan berbagai detail pada sisi gelap dari gambar. Karya ini berstatus milik-publik (Pixabay).

3.9 Menggambarkan dengan *silhoutte*

Silhoutte adalah bayangan. Menggambarkan dengan *silhoutte* bermakna menggambarkan suatu benda atau adegan dengan menggunakan bayangan benda atau adegan tersebut seperti yang terlihat pada Gambar 56. Dengan cara ini, ilustrator terbebas dari menggambarkan detail dari benda atau adegan yang digambarkan. Keberhasilan karya ilustrasi yang dikerjakan dengan cara ini ditentukan oleh kemampuan ilustrator untuk menggambarkan bentuk secara akurat.

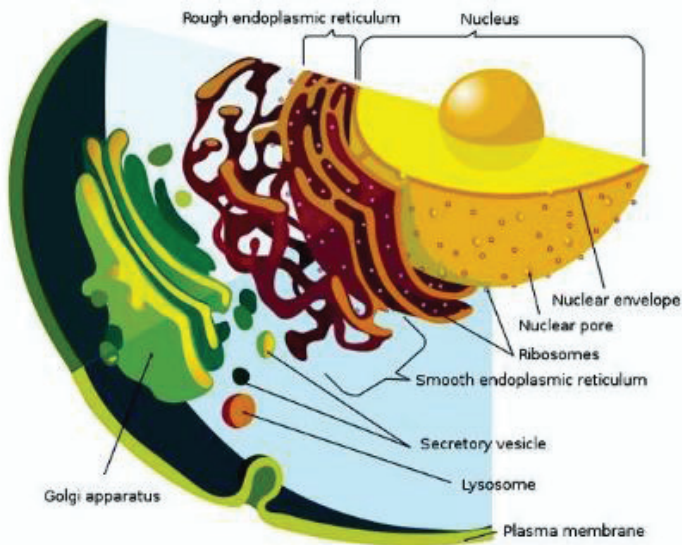
Gambar 56
Karya seni ilustrasi yang menggambarkan benda dan adegan dengan menggunakan silhoutte (bayangan). Ketiga karya ilustrasi ini berstatus milik-publik (Pixabay).

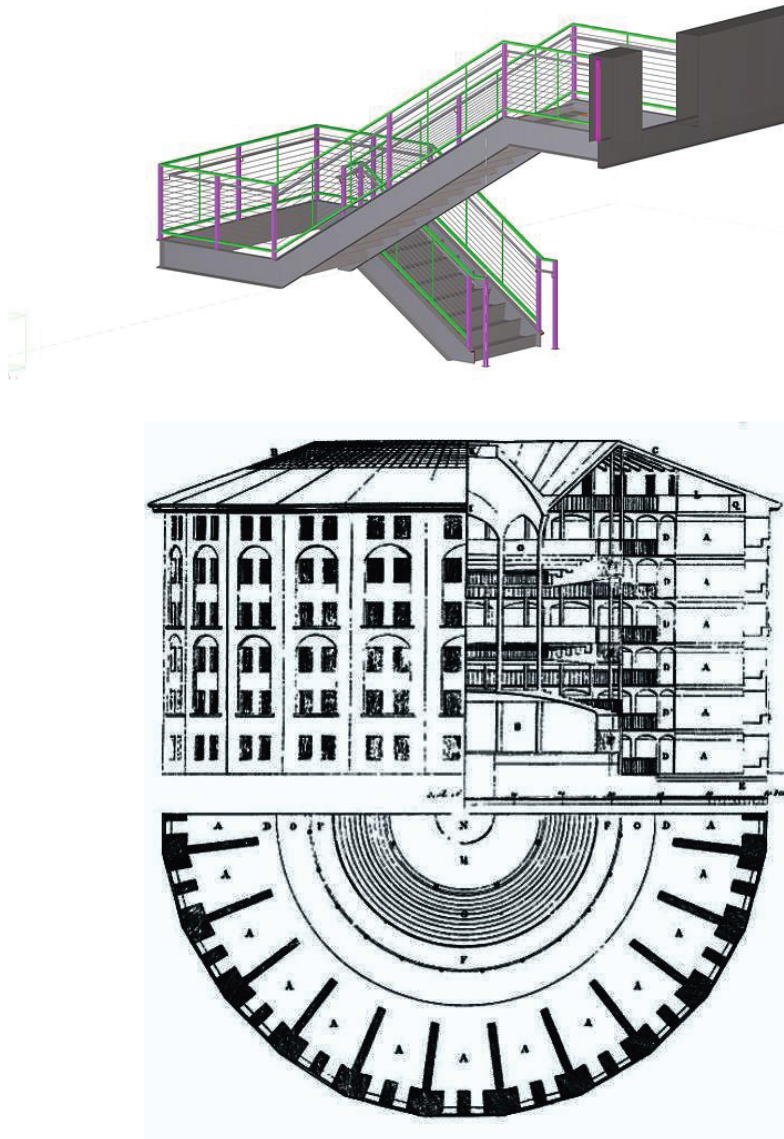
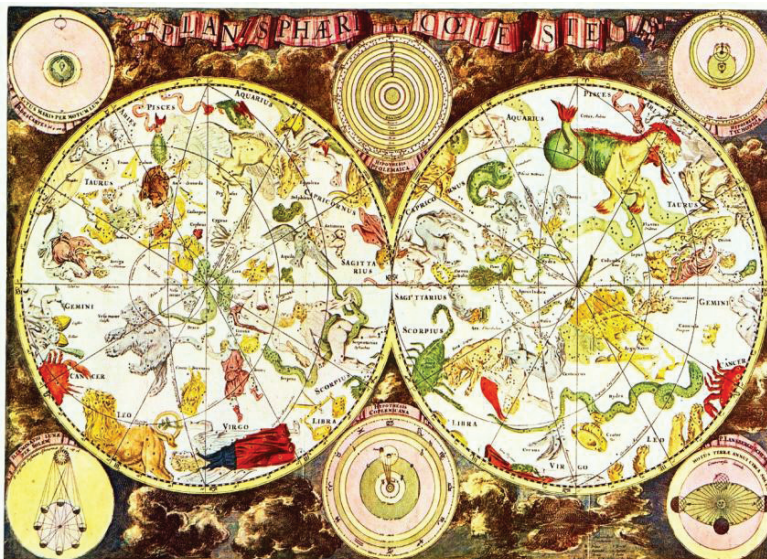
3.10. Menyusun dan Menempelkan Citraan

Menyusun dan menempelkan citraan (foto, gambar, atau tulisan) pada sebuah permukaan, dikenal dengan istilah kolase (*collage*). Dengan cara ini, ilustrator dapat menciptakan makna baru dari susunan citraan tersebut. Untuk itu, ia perlu memilih citraan yang relevan dengan makna baru yang akan dihadirkannya. Karya kolase dapat berupa susunan dan tempelan citraan yang rumit, dapat pula sederhana, tergantung pesan yang akan disampaikan oleh karya tersebut. Pada Gambar 57 terlihat contoh karya seni ilustrasi yang dikerjakan dengan teknik kolase yang sederhana menggambarkan tema "menanti rezeki nomplok"

Gambar 57

Karya seni ilustrasi berupa kolase dengan judul "menanti rezeki nomplok." Kolase ini dibuat dengan memanfaatkan citraan yang berstatus milik-publik dari Pixabay. Kolase oleh Sofyan Salam.

3.1.1. Membagankan dan Menguraikan

Bagan atau skema adalah gambar yang dirancang sedemikian rupa untuk menyajikan informasi agar mudah dipahami. Ada banyak jenis gambar yang dapat dikategorikan sebagai bagan di antaranya grafik, denah, garis konstruksi, kerangka pikir, penampang, diagram dan peta. Sebuah seni ilustrasi berupa bagan, selain informasinya akurat dan mudah dipahami, wujudnya mestilah artistik. Kerjasama antara ilustrator dengan ilmuwan yang relevan sangat diperlukan dalam pembuatan seni ilustrasi berupa bagan. Dalam kenyataannya, seringkali ahli dalam bidang ilmu tertentu, menangani sendiri pembuatan bagan dalam bidang ilmunya karena telah diperlengkapi dengan keahlian dalam bidang menggambar seperti misalnya arsitek atau insinyur sipil. Gambar 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, dan 65 menunjukkan pelbagai contoh seni ilustrasi yang termasuk sebagai bagan atau skema.

Gambar 58

Seni ilustrasi bagan untuk memberikan informasi tentang sistem endomembran sel. Seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Pinterest).

Gambar 59
Seni ilustrasi bagan berupa penampang dan denah bangunan. Kedua seni ilustrasi semacam ini biasanya dibuat sendiri oleh arsitek. Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Pixabay, Spoken Vision).

Gambar 60

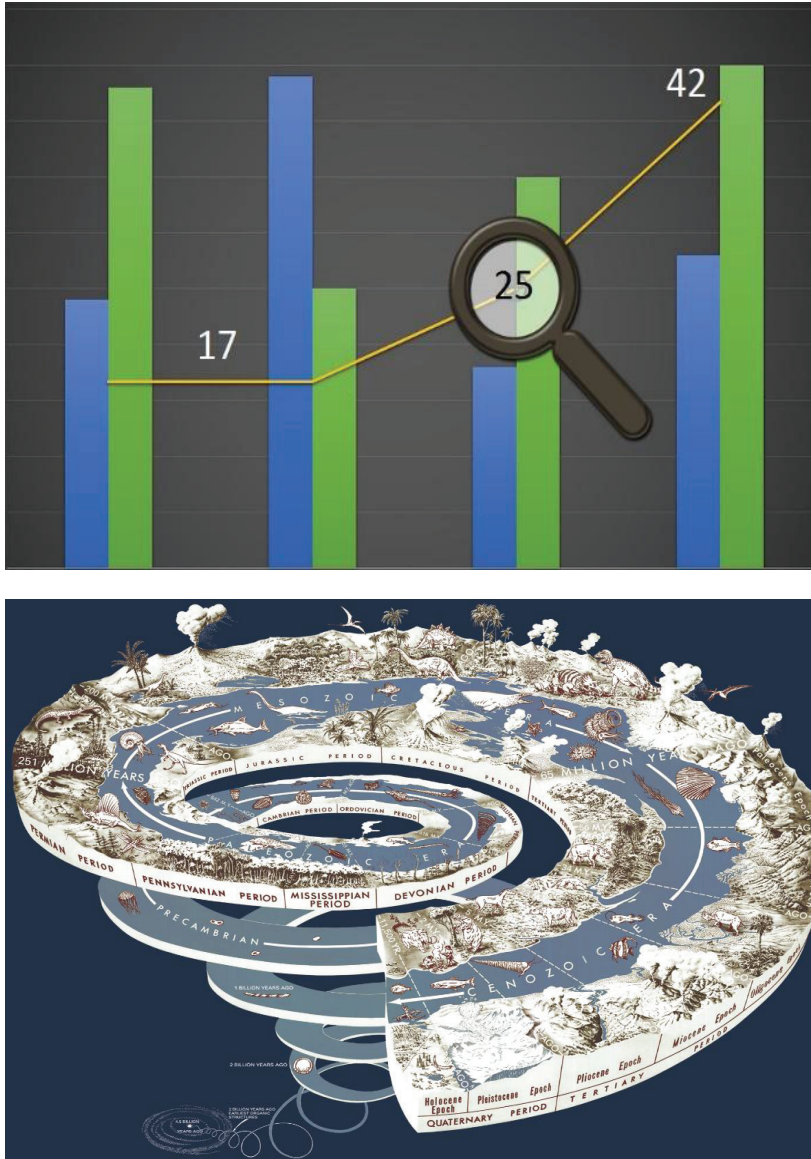
Seni ilustrasi bagan berupa peta geografis kuno, Alexandria Mesir (atas) dan peta perbintangan (bawah) Kedua karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Museum Syndicate, Wikipedia).

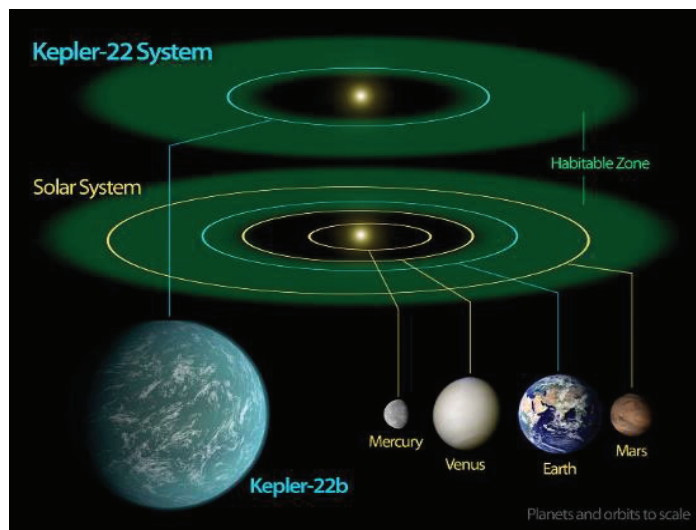
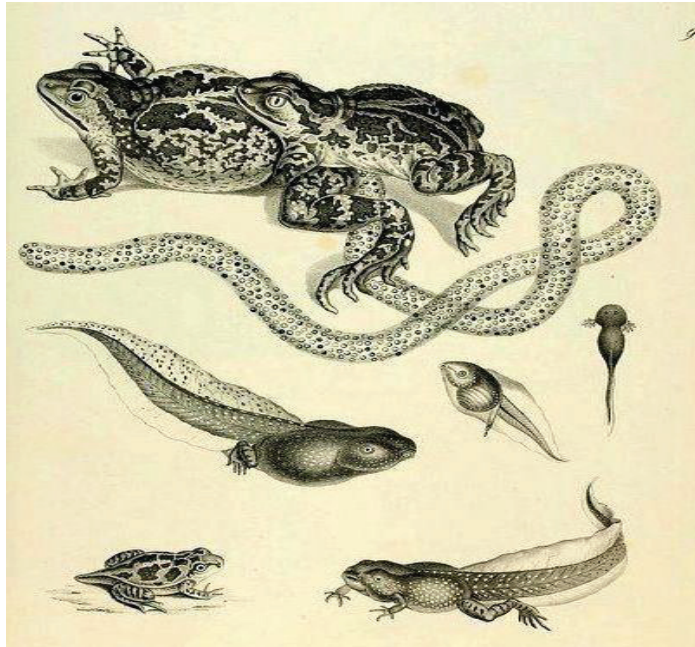
Seiring dengan peningkatan kuantitas dan kualitas penelitian, kegiatan pengabdian kepada masyarakat juga selalu mendapat prioritas sebagai wujud berbagi kepada masyarakat, lewat skim sumber dana yang beragam tercatat angka 667 kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan pagu penggunaan anggaran sebesar kurang lebih Rp. 25.000.000.000,- telah dilakukan oleh dosen selama kurun waktu tiga tahun terakhir ini. Jumlah ini merupakan setengah dari angka penggunaan anggaran penelitian dalam tiga tahun terakhir. Walau disadari pengabdian lebih banyak sebatas regional, namun tercatat kegiatan KKN internasional telah dilakukan di Thailand di akhir masa jabatan Rektor.

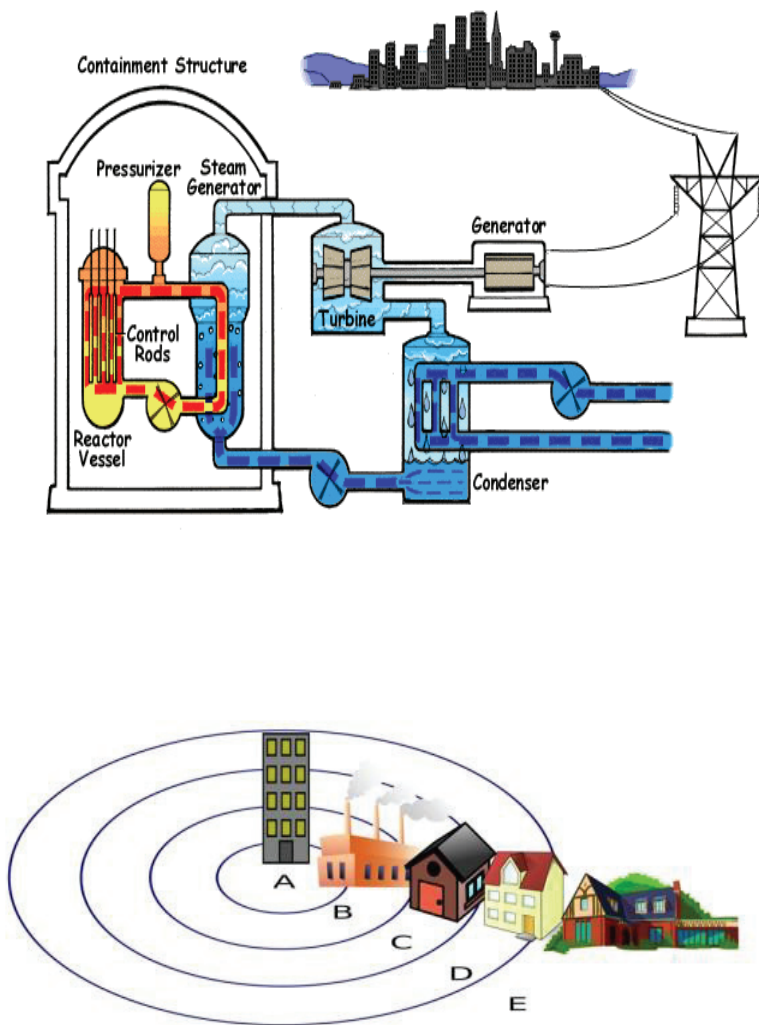
Usaha UNM untuk meningkatkan jumlah pendanaan penelitian selama dua periode kepemimpinannya juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan, dalam tiga tahun terakhir kurang lebih sebesar 30 miliar rupiah dana penelitian yang telah digunakan untuk menstimulus penelitian dikalangan dosen. Dampak kegiatan penelitian ini salah satunya adalah publikasi karya ilmiah yang cukup baik dengan jumlah total 460 judul dengan kategori jenis publikasi nasional, internasional dan buku teks.

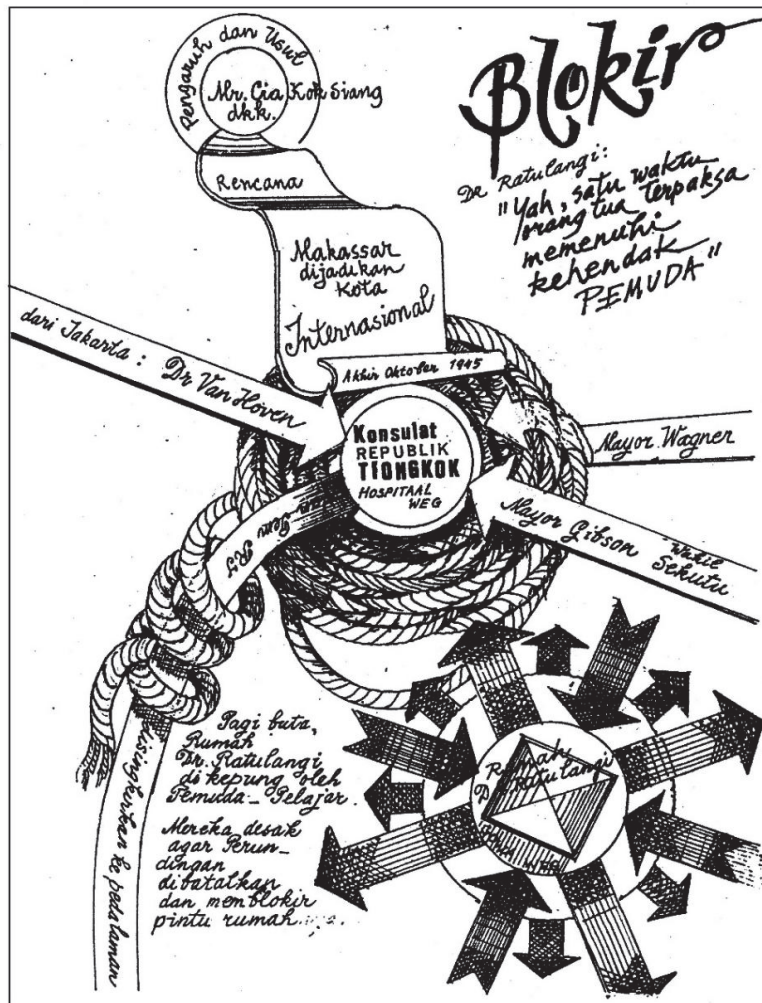
47

Gambar 61

Seni ilustrasi bagan yang menggambarkan penampang pesawat F 16 (atas). Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Pixabay). Seni ilustrasi bagan yang ditampilkan pada sebuah buku laporan (foto:Sofyan Salam)

Gambar 62

Atas: Seni ilustrasi berupa grafik yang menunjukkan suatu gerak perkembangan. Bawah: Seni ilustrasi bagan yang menggambarkan aspek kesejarahan geologi Amerika Serikat. Kedua Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Pixabay, World Press).

Gambar 63

Atas: Seni ilustrasi bagan yang menunjukkan pola pertumbuhan katak dari telur ke katak dewasa. Bawah: bagan astronomi yang menggambarkan perbandingan antara sistem tata surya kita dengan sistem Kepler 22. Kedua karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Pinterest, NASA).

Gambar 64

Atas: Seni ilustrasi berupa bagan yang menggambarkan cara kerja instalasi generator uap. Bawah: bagan rencana penempatan bangunan pada sebuah kota (bawah). Kedua karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Pixabay, Wikicommons).

Gambar 65

Seni ilustrasi berupa rangkuman dalam bentuk diagram sebuah peristiwa bersejarah di Kota Makassar yakni pengepungan rumah Dr. Ratulangi oleh kelompok pemuda pejuang pada masa awal kemerdekaan Indonesia. Pengepungan tersebut dimaksudkan untuk meminta Dr. Ratulangi membatalkan perundingan dengan pihak Belanda yang berusaha untuk kembali berkuasa di Indonesia. Ilustrator dari diagram ini adalah Ali Walangadi (alm) adalah saksi mata berbagai peristiwa bersejarah di Sulawesi-Selatan. Hak-cipta karya ini pada ilustratornya.

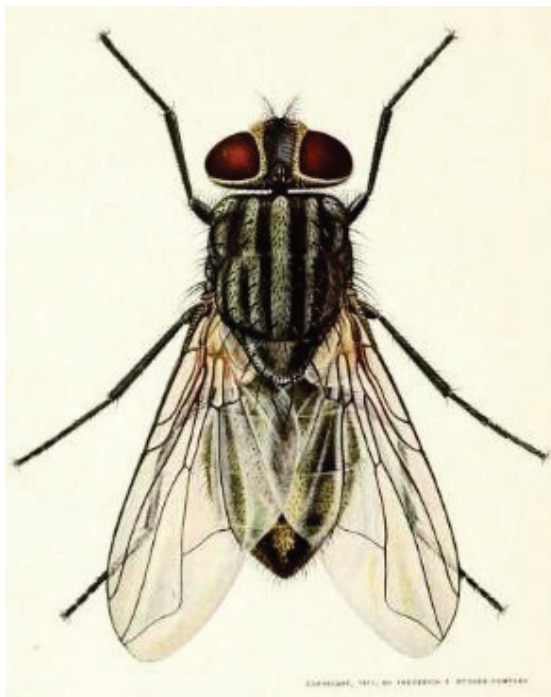
3.12. Menggayakan bentuk

Menggayakan bentuk atau stilisasi bermakna mengubah bentuk asli sebuah obyek dengan menyederhanakannya atau membuatnya rumit, tanpa menghilangkan ciri khas dari obyek itu sehingga masih dapat dikenali. Penggayaan bentuk merupakan suatu yang lazim dalam bidang seni rupa dengan maksud untuk mencapai efek tertentu dari gambar seperti efek kaku, luwes, keras, lembut, dinamik, statis, anggun, rumit, dan sebagainya. Gambar 66 menunjukkan dua buah karya seni ilustrasi dengan kesan penggayaan yang berbeda yakni yang terkesan kaku dan statis (kiri) dan kesan luwes dan dinamik/bergerak (kanan).

Gambar 66

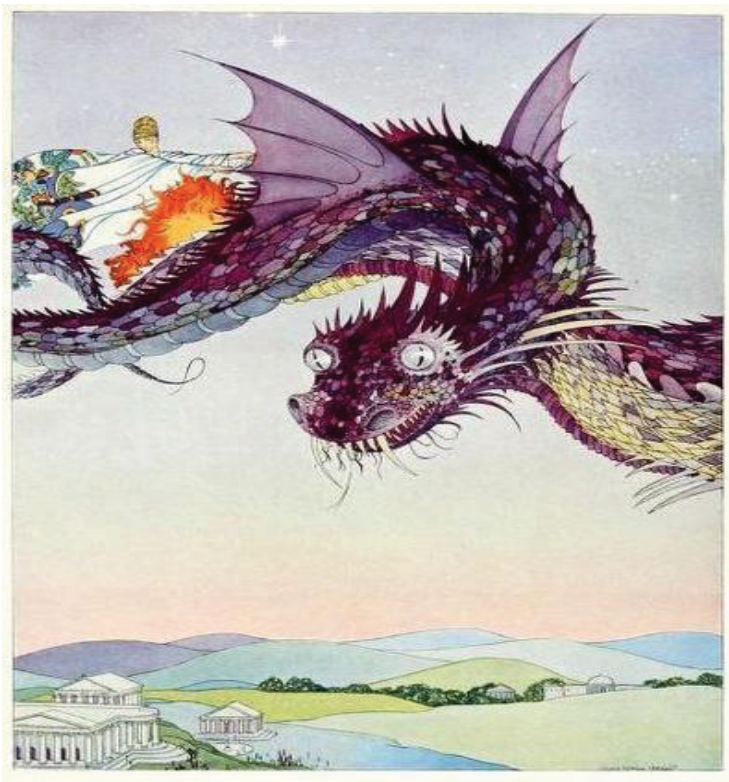
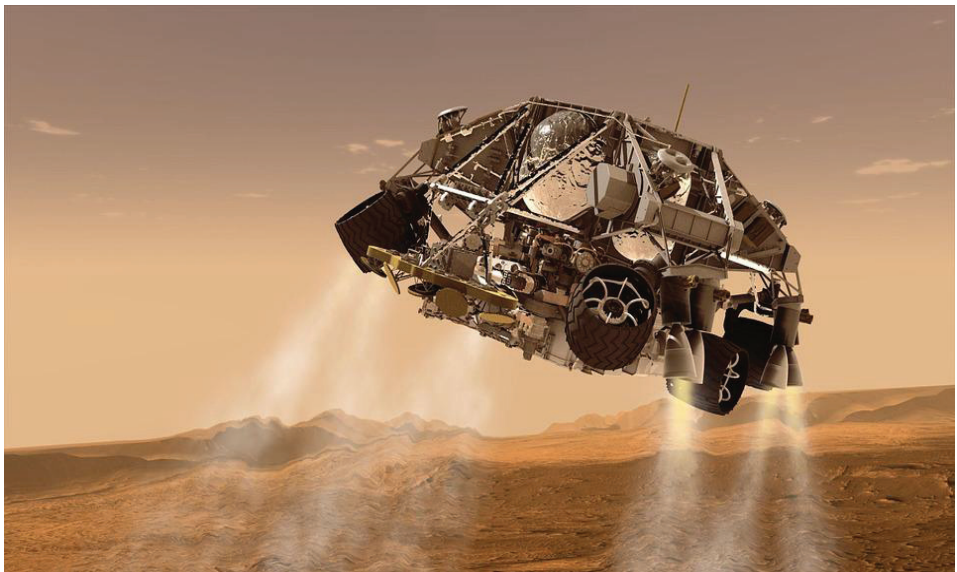
Kiri: Karya seni ilustrasi dengan penggayaan bentuk yakni domba di padang rumput dengan penggayaan yang memberi kesan kaku dan statis karena menggunakan garis kaku yang patah-patah serta posisi domba yang diam. Karya ini berstatus milik-publik (Pixabay). Kanan: Seni ilustrasi yang menggambarkan pesepeda dengan penggayaan bentuk yang melahirkan kesan dinamik karya Salamun Kaulam, Unesa Surabaya. Hak-cipta karya ini pada ilustratornya.

3.13. Melipatgandakan ukuran

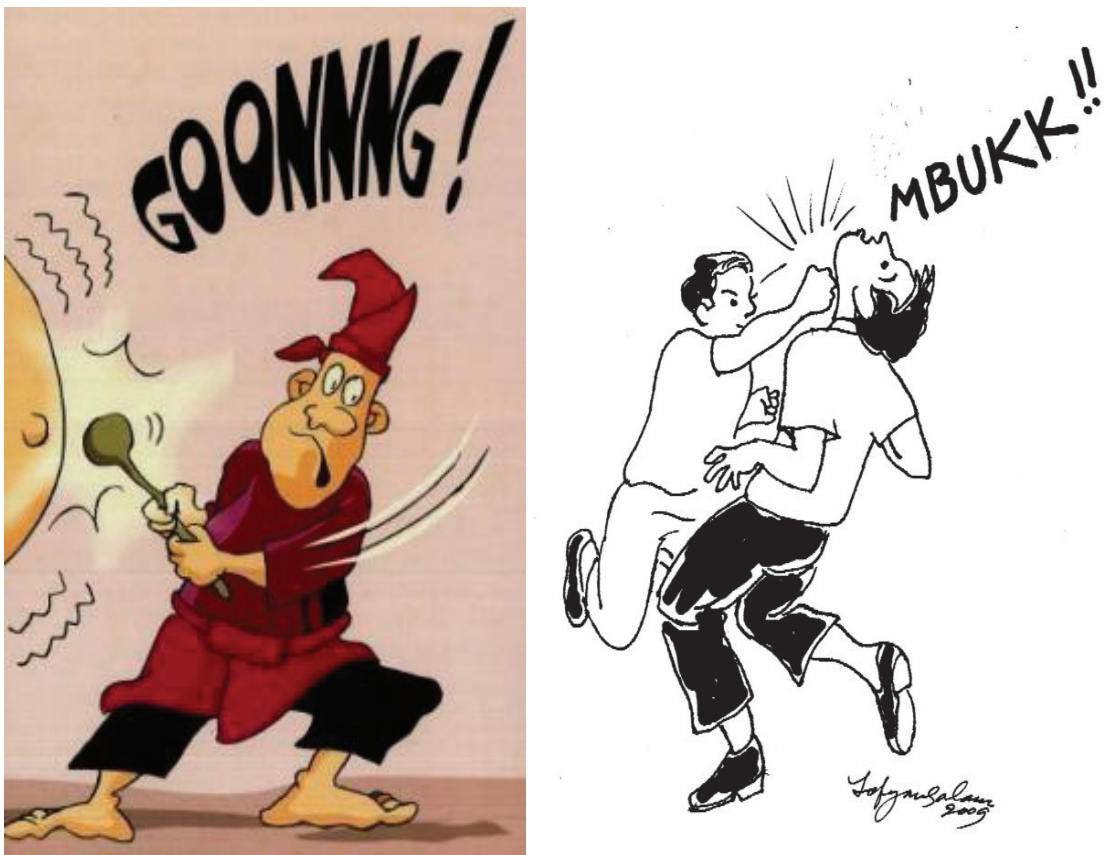
Salah satu kebutuhan dalam dunia ilmu pengetahuan adalah diperolehnya informasi yang jelas dan akurat tentang obyek yang berukuran kecil seperti serangga, Terhadap hal seperti ini, ilustrator melipatgandakan ukuran obyek agar informasi yang akan disampaikan tentang obyek tersebut, menjadi jelas. Tentu saja sang ilustrator terlebih dahulu perlu mendapatkan referensi berupa foto hasil pembesaran atau model tiga-dimensional dari obyek tersebut. Dalam dunia ilmu pengetahuan, referensi semacam itu dapat diperoleh pada ilmuwan yang relevan.

Gambar 67

Seni ilustrasi yang menggambarkan lalat pembawa penyakit dalam ukuran yang jauh lebih besar dari pada ukuran aslinya. Dengan gambar yang berukuran lebih besar, informasi tentang lalat tersebut menjadi lebih jelas. Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (pinterest).

3.14. Me”rekacipta”

Dalam keadaan tertentu, ilustrator harus melakukan rekacipta ide atau benda karena ide atau benda tersebut tidak atau belum ada. Sebagai contoh: naga, binatang hayalan yang amat populer dalam ceritera tidak ada rujukannya di alam ini (Gambar 68) atau pesawat ruang angkasa masa depan (Gambar 69). Untuk itu, seorang ilustrator harus melakukan rekacipta agar citraan tentang naga yang dalam ceritera digambarkan bersayap, bersisik, memiliki cakar dan gigi yang tajam, dengan lidah yang dapat menyemprotkan api. Demikian pula dengan pesawat ruang angkasa masa depan, sang ilustrator harus mereka-cipta berdasarkan referensi ilmiah.

Gambar 68
Seni ilustrasi yang menggambarkan naga hasil rekacipta ilustrator. Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Pixabay).

Gambar 69
Seni ilustrasi yang menggambarkan pesawat/kendaraan angkasa luar rekacipta ilustrator. Kedua karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (NASA, Pixabay).

3.15. Mengintegrasikan Teks

Untuk menggambarkan bunyian sebagai upaya memberikan penekanan, dramatisasi, atau penjelasan, seorang ilustrator menghadirkan teks atau tanda nada musik pada karyanya sebagai gambaran dari bunyian seperti bunyi pukulan gong dan pukulan tinju (lihat Gambar 70) atau sebagai pesan berupa kalimat bijak seperti yang terlihat pada Gambar 71.

Gambar 70

Kiri: Seni ilustrasi yang disertai teks "Goonnng" pertanda bunyi gong yang sedang dipukul, karya Den Dede, hak-cipta pada ilustratornya. Kanan: seni ilustrasi yang disertai teks "mbukk" pertanda bunyi pukulan tinju, karya Sofyan Salam.

Gambar 71

Seni ilustrasi yang mengintegrasikan gambar dengan teks. Atas: Seni ilustrasi terintegrasi dengan kata-kata mutiara beraksara bugis yang mengingatkan pentingnya menjaga ketetanggaan, karya Abd. Aziz Ahmad. Hak-cipta karya ini pada ilustratornya. Bawah: seni ilustrasi yang menggambarkan tiga orang anak yang sedang bermain masing-masing dengan huruf F, A, dan B. Karya ini berstatus milik-publik (Pixabay).

3.16. Merangkumkan Adegan

Untuk menggambarkan sebuah tema besar seperti olahraga, perang, pendidikan, peristiwa, ceritera, perjalanan wisata, dsb, ilustrator seringkali merangkum berbagai adegan dalam sebuah gambar atau citraan untuk menunjang penggambaran tema besar tersebut seperti yang terlihat pada Gambar 72. Karya seni ilustrasi dengan cara penggambaran seperti ini, biasanya ditemukan dalam bentuk poster promosi untuk film, pariwisata, atau kampanye politik.

Gambar 72

Kiri: Seni ilustrasi yang merangkumkan berbagai adegan yang diikat oleh tema film "Tjokroaminoto," karya Sungging Priyanto. Kanan: Seni ilustrasi yang merangkumkan tema "aktivitas di Pasar," karya Khairul S. Hak-cipta kedua karya seni ilustrasi ini pada ilustratornya masing-masing.

3.17. Merangkaikan Adegan

Merangkaikan adegan merupakan cara yang digunakan oleh ilustrator dalam menciptakan ceritera yang berkesinambungan. Arah rangkaian adegan sesuai dengan arah dalam mebaca huruf latin yakni dari arah kiri ke kanan. Hal semacam ini secara jelas tercermin pada ceritera komik seperti yang dapat dilihat pada Gambar 73 menyajikan serangkaian adegan yang terdiri atas empat bingkai adegan.

Gambar 73

Sebuah karya seni ilustrasi berupa komik yang menunjukkan pendekatan dalam mengomunikasikan ide melalui rangkaian gambar dalam berceritera. Seni ilustrasi komik ini adalah karya Abidin Ma'ruf.. Hak-cipta karya seni ilustrasi ini pada ilustratornya.

3.18. Menyatakan “suara-batin”

Seseorang yang membatin, mengungkapkan pikiran dan perasaan kepada dirinya sendiri. Karena ditujukan kepada diri-sendiri, maka pikiran dan perasaan tersebut tidak terucapkan secara lisan. Jika dalam sebuah ceritera bergambar seseorang digambarkan sedang membatin, dan pembaca perlu mengetahui apa yang dibatinkan tersebut, ilustrator telah memiliki cara khusus mengenai hal ini yakni dengan menggunakan “balon-perasaan” berupa lingkaran, persegi, atau elips, yang berisi teks tentang apa yang dibatinkan oleh tokoh ceritera. Kekhasan balon tersebut terletak pada penanda berupa balon-balon amat kecil yang menyertai balon utama yang menunjuk kearah pelaku (Lihat Gambar 74). Penanda tersebut berbeda dengan penanda yang digunakan untuk menggambarkan percakapan. Pada adegan percakapan digunakan “balon dialog” yang berisi teks pembicaraan tokoh ceritera sebagaimana yang terlihat pada Gambar 73. Pada gambar tersebut, balon dialog diberi penanda berupa “ujung meruncing” mengarah ke arah pembicara. Cara seperti ini bersifat universal, entah siapa yang mulai menggunakannya.

Gambar 74

Balon khas berisi teks untuk menggambarkan apa yang sedang dibatinkan oleh tokoh ceritera pada Ceritera bergambar (komik). Seni ilustrasi komik ini karya Salamun Kaulam. Hak-cipta karya seni ilustrasi ini pada ilustratornya.

3.19. Menampilkan Isyarat Tubuh dan Mimik

Isyarat tubuh dan mimik mempunyai arti yang luas. Ia dapat menggambarkan kehebatan, kecemasan, kesakitan, kegembiraan, kemarahan, ketakutan, kekecewaan, kelelahan, dsb. Dengan menampilkannya dalam seni ilustrasi, isyarat tubuh dan mimik dapat menyampaikan pesan tertentu. Pada Gambar 75, dua orang yang ditampilkan dalam gambar dengan isyarat tubuhnya masing-masing, menunjukkan pesan bahwa orang yang duduk di sebelah kiri memiliki posisi lebih superior yang terlihat pada cara duduknya yang santai, dari pada orang yang duduk pada sebelah kanan dengan posisi tubuhnya mencerminkan kecemasan. Pada Gambar 76, beragam mimik digambarkan untuk menyampaikan pesan yang relevan.

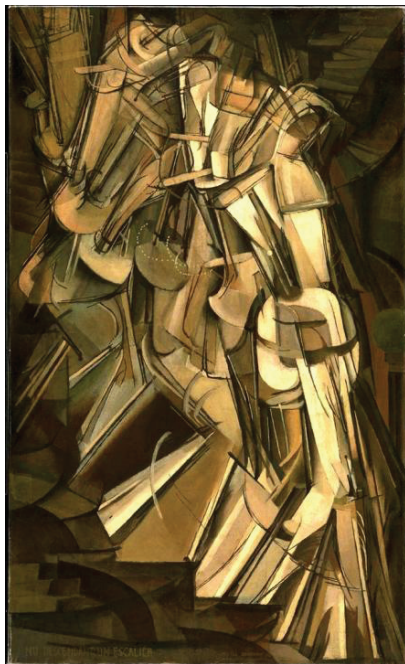
Gambar 75

Sebuah karya seni ilustrasi yang memanfaatkan isyarat tubuh untuk mengomunikasikan kepada audiensi bahwa orang yang duduk di sebelah kiri memiliki posisi yang lebih superior dari pada orang yang duduk di sebelah kanan. Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Pixabay).

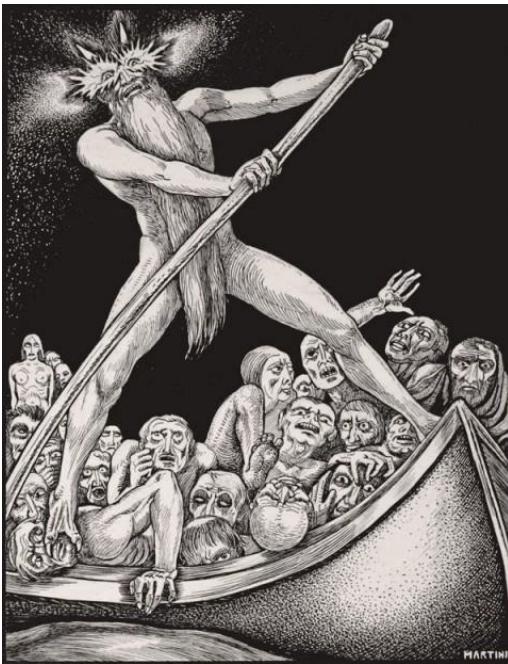
Gambar 76

Seni ilustrasi yang memanfaatkan mimik wajah untuk menyampaikan pesan yang relevan dengan mimik wajah tersebut. Atas: seni ilustrasi yang berjudul "Ragam Wajah" karya Adji Ragil. Bawah: seni ilustrasi yang menggambarkan kegetiran hidup yang dialami oleh anak-anak karya Syakir Muharrar. Hak-cipta kedua karya seni ilustrasi ini pada ilustratornya.

3.20. Menggambarkan ilusi gerak

Berbeda dengan film yang mampu merekam banyak adegan dalam suatu rangkaian momen (waktu), sebuah gambar hanya mampu merekam sebuah adegan pada sebuah momen. Dalam upaya menampilkan suatu rangkaian gerak dalam suatu rangkaian momen, ilustrator menyiasatinya dengan cara menggambarkannya seperti yang terlihat pada Gambar 77 (kanan) yakni dengan menampilkankan ilusi gerakan kaki dan tangan penari balet. Cara penggambaran seperti ini mengingatkan kita dengan pelukis Marcel Duchamp tokoh kaum Futurist yang terobsesi untuk melukiskan gerak sebagaimana yang terlihat pada karyanya yang monumental *Nude Descending a Stair* (Gambar 77, kiri)

Gambar 77
Kiri: Lukisan Marcel Duchamp "Nude Descending a Stair" yang menghadirkan ilusi gerak. Karya yang diciptakan pada tahun 1921 ini berstatus milik-publik (wikipedia). Kanan: karya seni ilustrasi yang menggambarkan penari balet dengan ilusi gerak karya Sulfiani Ilham. Hak-cipta karya pada ilustratornya.

3.21 Menyiasati Penggambaran Obyek

Dalam keadaan tertentu, seorang ilustrator perlu bersiasat dalam menggambarkan subyeknya agar terhindar dari kesan vulgar atau tidak sopan. Gambar 78 menunjukkan contoh bagaimana sang ilustrator menggambarkan manusia telanjang dengan tidak secara vulgar menampakkan "aurat" dari sang manusia yang digambarkan. Pada Gambar 78 (kiri) yang merupakan ilustrasi yang menggambarkan kehidupan di akhirat, terlihat pendayung perahu yang auratnya ditutupi oleh janggutnya yang panjang sedangkan pada Gambar 78 (kanan) yang merupakan ilustrasi poster untuk Olimpiade 1912, sang atlet yang telanjang tertutupi auratnya oleh pita yang meliuk-liuk.

Gambar 78

Dua buah karya seni ilustrasi yang memperlihatkan siasat ilustrator dalam menutupi "aurat" dari tokoh yang digambarkannya. Kiri: seni ilustrasi ciptaan Alberto Martini untuk karya Dante yang terkenal Inferno. Kanan: seni ilustrasi poster untuk Olimpiade 1912. Kedua karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Open Culture, Pinterest).

3.22. Menggunakan Perspektif Mata-burung

Perspektif mata-burung (*bird's eye perspective*) digunakan oleh ilustrator dalam upaya menghadirkan panorama yang luas sesuai dengan tuntutan subyek seperti yang terlihat pada Gambar 79 yang menggambarkan suasana istana Topkapi, Turki (kiri) dan adegan perburuan yang dilakukan oleh seorang raja di Iran (kanan). Kedua karya seni ilustrasi ini merupakan tinggalan dari Kerajaan Islam di Turki dan Iran yang berasal dari Abad ke-16.

Gambar 79
Seni ilustrasi yang diciptakan dengan menggunakan perspektif "mata-burung" untuk menampilkan panorama yang luas Kiri: suasana istana Topkapi Turki. Kanan: adegan perburuan raja di Iran. Kedua karya seni ilustrasi ini merupakan tinggalan dari kerajaan Islam Abad ke-16. Kedua karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Metropolitan Museum of Art, Pinterest).

3.23 Menampilkan citraan surealistik

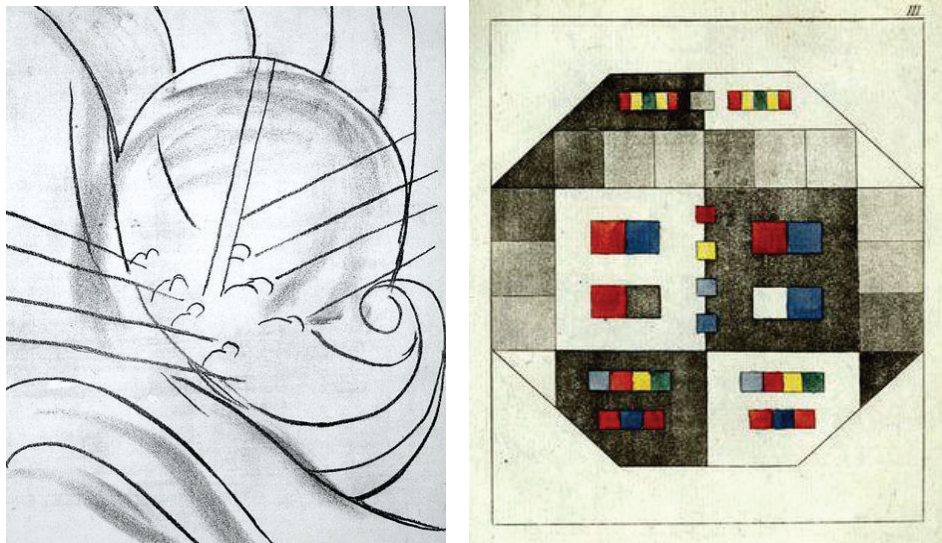
Citraan surealistik berupa gambar atau foto yang memberi kesan aneh bagaikan mimpi. Citraan surealistik yang pada awalnya muncul dalam dunia seni lukis hasil karya pelukis penganut surealisme, seperti Salvador Dali, Marc Chagall, Joan Miro, dan lainnya. Ditampilkannya citraan surealistik oleh para ilustrator berkaitan erat dengan tuntutan naskah atau ide yang akan didampingi atau dijelaskan. Sebuah ceritera yang surealistis tentu menuntut didampingi karya seni ilustrasi surealistis pula. Gambar 80 menunjukkan contoh karya seni ilustrasi yang menampilkan citraan surealistik.

Gambar 80

Sebuah karya seni ilustrasi yang menampilkan citraan yang surealistik yang menimbulkan kesan aneh bagaikan mimpi. Seni ilustrasi ini karya Muhammad Idrus. Hak-cipta karya seni ilustrasi ini pada ilustratornya.

3.24. Menampilkan Citraan Abstrak

Secara sepintas, kiat menampilkan citraan abstrak bertentangan dengan karakteristik seni ilustrasi sebagai sesuatu yang menjelaskan dan membuat terang-benderang. Bagaimana mungkin sebuah citraan abstrak dapat menjelaskan padahal citraan tersebut justru bersifat abstrak? Fenomena ini tidak terlepas dari keterlibatan pelukis yang dikelompokkan sebagai seniman-murni dalam membuat ilustrasi bagi karya sastra. Dalam membuat karya ilustrasi, para pelukis yang berdwi-fungsi sebagai ilustrator ini secara alamiah melakukan kebiasaan memberikan penafsiran bebas, kadangkala dengan citraan yang abstrak seperti terlihat pada karya Henri Matisse yang diciptakannya untuk karya sastra *Ulysses* (Gambar 81, kiri).

Selain atas dasar pertimbangan kebebasan menafsirkan subyek, penggunaan citraan abstrak juga karena subyek yang akan dibuat ilustrasinya memang sesuai dengan citraan abstrak seperti yang terlihat pada ilustrasi untuk teori warna Goethe (lihat Gambar 81, kanan).

Gambar 81
Kiri: seni ilustrasi dengan corak abstrak karya Henri Matisse untuk karya sastra Ulysses. Kanan: ilustrasi untuk teori warna Goethe. Kedua karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Open Culture).

Selain seni ilustrasi yang bercorak abstrak murni, ada juga karya seni ilustrasi yang bersifat semi-abstrak karena pada karya tersebut masih terdapat citraan dengan wujud yang dapat dikenal. Hanya saja, secara keseluruhan, karya seni ilustrasi semacam ini mengesankan sifat abstrak seperti yang terlihat pada seni ilustrasi yang berjudul *Cathartic Crimson* karya Harry Sulastianto (Gambar 82, kiri) dan seni ilustrasi yang berjudul *Bunting ri Mangkasara* karya Den Dede (Gambar 82, kanan).

Seni ilustrasi yang bersifat abstrak tentu saja hanya sesuai untuk dicerna oleh audiensi yang telah memiliki pemahaman atau apresiasi seni yang baik. Itulah sebabnya ilustrasi semacam ini biasanya ditemukan mendampingi karya sastra atau bahan bacaan yang diperuntukkan bagi audiensi dengan tingkat pendidikan tertentu.

Gambar 82
Kiri: seni ilustrasi dengan corak semi-abstrak yang berjudul "Cathartic Crimson" karya Harry Sulastianto. Kanan: seni ilustrasi dengan judul "Bunting ri Mangkasara" karya Den Dede. Hak-cipta kedua karya seni ilustrasi ini pada ilustratornya.

Demikianlah berbagai kiat ilustrator dalam mengomunikasikan subyek ilustrasinya dalam upaya mengemban fungsi ilustrasi yang amat beragam. Kiat tersebut bersifat spesifik sesuai dengan subyek ilustrasi. Disadari bahwa pastilah masih banyak kiat yang belum terungkap pada uraian di atas.

Dalam upaya mengemban tugasnya
menghadirkan karya seni ilustrasi
yang komunikatif dan artistik
demi terpenuhinya
fungsi seni ilustrasi yang beragam,
ilustrator menempuh prosedur tertentu
dan menggunakan kiat penggambaran
yang spesifik
sesuai dengan subyek
yang akan
dikomunikasikan.

4

LINTASAN PERKEMBANGAN SENI ILUSTRASI

Sebagai sebuah bidang seni rupa, seni ilustrasi telah melewati masa perjalanan yang cukup panjang. Dalam masa perjalanan tersebut, seni ilustrasi tidak dapat melepaskan diri dari berbagai hal yang terjadi dalam masyarakat yang secara langsung atau tidak langsung mewarnai perkembangan seni ilustrasi dalam hal gagasan, fungsi, dan teknologi.

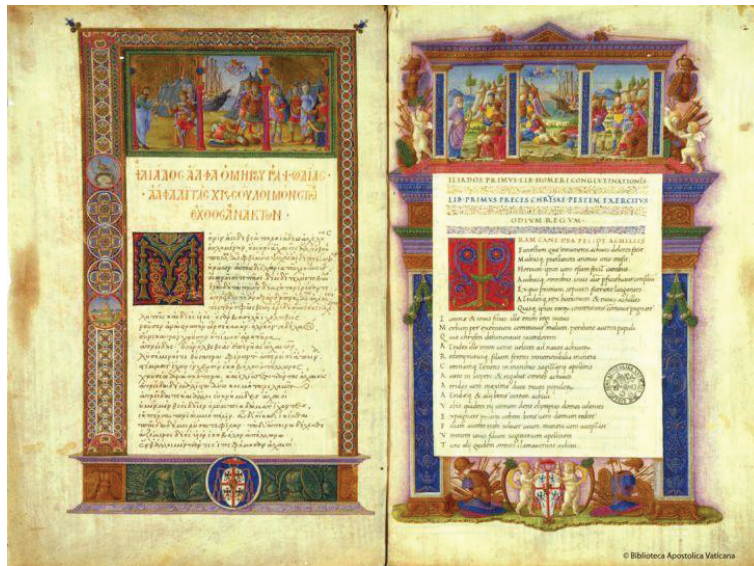
Lintasan perkembangan seni ilustrasi yang akan diuraikan pada bab ini hanyalah sekadar sebuah sketsa, sebuah tinjauan selayang-pandang untuk memberikan gambaran singkat tentang berbagai hal penting dalam perkembangan seni ilustrasi.

1. Seni Ilustrasi Pengiring Naskah Kuno

Sejarah seni ilustrasi dimulai antara 2.100-1.800 SM saat karya seni ilustrasi pertama yang diketahui, dibuat di Mesir sebagai penjelas naskah yang ditulis pada papirus (*papyrus)* dalam bentuk gulungan (Thoma, 1982: 2). Subyek naskah tersebut meliputi hal keagamaan maupun keduniaan seperti astronomi,

Gambar 83
Atas: Seni ilustrasi tertua dari Mesir kuno berupa "buku tentang kematian" yang terdapat pada papirus dalam bentuk gulungan. Bawah: Lukisan dinding dari masa Mesir kuno (1380-1335 SM) yang menggambarkan Dewa Isis. Corak lukisan ini memiliki karakter yang sama dengan seni ilustrasi pada papirus. Karya seni ilustrasi dan seni lukis ini berstatus milik-publik (Wikimedia).

magis, ceritera binatang dan erotika/seksualitas (Lihat Gambar 83, atas), Corak karya seni ilustrasi di gulungan papirus ini memiliki kesamaan dengan corak lukisan dinding yang ditemukan pada makam Firaun (lihat Gambar 83, bawah).

Seni ilustrasi ceritera kepahlawanan pertama yang diketahui berasal dari Zaman Klasik (Yunani-Romawi) yaitu seni ilustrasi dari *Milan Illiad* (Bland, 23). Illiad menceriterakan penyerbuan bangsa Yunani ke Troya lantaran putera Raja Troya menculik Helene isteri Menelaos Raja Sparta, Yunani. Ceritera Illiad ini dikenal luas karena menjadi bahan dari drama tragedi Yunani dan beberapa karya sastra Yunani lainnya. Ilustrasi tentang ceritera Illiad menjadi koleksi penting dari Vatikan, Roma (Lihat Gambar 84). Juga, pada zaman klasik dihasilkan seni ilustrasi untuk keperluan ilmu pengetahuan dan potret. Kesadaran bangsa Yunani untuk menceriterakan secara visual kehidupan mereka terlihat dengan jelas pada hiasan keramik berupa rangkaian gambar ilustratif seperti yang terlihat pada Gambar 85.

Gambar 84

Ceritera Illiad dengan ilustrasinya yang merupakan koleksi Vatican. Foto halaman ceritera Illiad ini berstatus milik-publik (Open Culture).

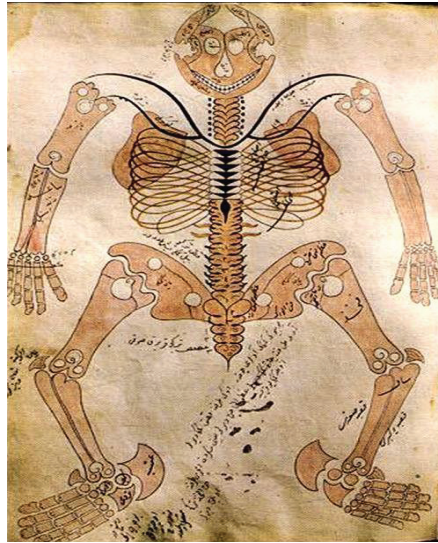
.

Gambar 85
Hiasan ilustratif yang menceriterakan berbagai aspek kehidupan Yunani klasik. Foto ini berstatus milik-publik (Metropolitan Museum of Art).

Abad pertama Masehi mempunyai arti yang penting dalam sejarah seni ilustrasi di saat kodeks yaitu buku berhalaman diperkenalkan di Eropa. Diperkenalkannya buku berhalaman ini sejalan dengan digunakannya *parchment* sebagai lembaran untuk menulis. Berbeda dengan papirus, *parchment* yang terbuat dari kulit binatang yang tebal dan kaku, sulit untuk digulung. Dengan *parchment* maka *gouache* (warna opak yang dicampur dengan air dan gum, sejenis lem) memungkinkan untuk digunakan. Disebutkan bahwa di Eropa pada masa itu papirus termasuk bahan yang mahal karena harus didatangkan khusus dari Mesir, dan pada masa pemerintahan Eumenes di Pergamum, papirus dihentikan pengirimannya dari Mesir. Demikianlah, penggunaan kodeks menjadi semakin populer dalam masyarakat Eropa.

Pada abad ke empat Masehi, kodeks telah mengalami penyempurnaan dan seni ilustrasinya menempati se halaman penuh. Karena peranan gereja di Eropa sangat dominan hingga abad ke tiga belas (Bland, 1969: 40), maka umumnya buku pada zaman itu bersifat buku keagamaan yang berfungsi menyiarkan ajaran Kristen. Bentuk naturalistis seni ilustrasi yang diwarisi dari zaman klasik tampaknya mendapat pengaruh gaya dekoratif kesenian Islam (Bland, tanpa tahun: 21). Seni iluminasi yang bertujuan memperindah ketimbang menjelaskan naskah, juga berkembang dengan semarak pada zaman itu.

Gambar 86
Contoh seni ilustrasi yang disertai dengan iluminasi (hiasan halaman) pada Kodeks yang dibuat pada Abad ke-15. Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Wikimedia).

Di beberapa pusat kerajaan Islam seperti di Syria, Irak, dan Mesir banyak dibuat seni ilustrasi untuk memenuhi kebutuhan akan penjelas pada buku karya ilmiah dan buku ceritera. Karya seni ilustrasi dalam kebudayaan Islam lebih bersifat sekuler dari pada keagamaan oleh karena Al Qur'an sebagai kitab suci umat Islam dianggap tidak sesuai untuk diberikan penjelas berupa gambar (AlFaruqi, 1982: 105). Pusat kebudayaan Islam yang lain yang juga menghasilkan karya seni ilustrasi adalah Persia (Iran) yang dari Abad ke-13 hingga Abad ke-16 aktif menghasilkan karya seni ilustrasi yang dipuji sebagai karya yang "mencapai kualitas artistik yang tinggi." Karya seni ilustrasi Islam yang berkembang di Persia dengan coraknya yang dekoratif, memengaruhi corak karya seni ilustrasi yang dibuat di pusat kerajaan Islam lainnya di Turki dan India, meskipun kemudian juga mendapatkan pengaruh dari corak seni ilustrasi Renaisan Eropa yang bercorak naturalistis.

Gambar 87

Atas, kiri: Seni ilustrasi untuk keperluan ilmu pengetahuan kedokteran yang dibuat di pusat kebudayaan Islam di Irak pada tahun 1224. Atas, kanan: seni ilustrasi yang menggambarkan anatomi tubuh manusia. Bawah, kiri: Seni ilustrasi untuk karya sastra yang menggambarkan burung dengan corak naturalistis dari India. Bawah, kanan: seni ilustrasi pengiring naskah Maqamat Al Hariri. Keempat karya seni ilustrasi tersebut berstatus milik-publik (Metropolitan Museum of Art, Muslim Heritage, Pinterest).

Gambar 88
Seni ilustrasi yang menggambarkan raja sedang bertarung melawan monster. Seni ilustrasi dekoratif yang sangat indah ini merupakan contoh karya seni ilustrasi Islam dari Persia. Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Metropolitan Museum of Art).

2. Peran Teknik Cetak

Penemuan teknik pencetakan memberi sumbangan yang penting dalam perkembangan seni ilustrasi. Sebelum teknik ini ditemukan, seni ilustrasi merupakan sebuah karya tunggal dan tidak direproduksi. Untuk membuatnya dalam jumlah yang banyak, ia ditiru secara manual. Teknik pencetakan seni ilustrasi ditemukan di Cina pada sekitar tahun 700.

Gambar 89
Halaman buku "Diamond Sutra" yang merupakan buku cetak pertama yang dibuat pada tahun 868. Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (British Library).

Buku yang paling pertama muncul dengan seni ilustrasi cetakan adalah *Diamond Sutera* bertahun 868 (Thoma, 1982: 2). Buku yang berukuran 16 x 1 kaki ini ditemukan secara kebetulan saat dilakukannya restorasi Gua Seribu Budha di daerah Tung Huang. Seperti yang terlihat pada Gambar 89, seni ilustrasi pada buku tersebut menunjukkan kualitas yang tinggi seperti yang terlihat pada goresan garisnya yang artistik, ciri khas Cina.

Seperti halnya di Cina, di Jepang juga dihasilkan karya seni ilustrasi dalam bentuk cetakan dengan goresan yang mengalir dan artistik. Bentuk cetakan yang terkenal di Jepang adalah *ukiyo-e* berupa cetakan blok kayu dengan hasil cetakan monokrom dan multiwarna dengan tema kehidupan masyarakat sehari-hari, potret aktor kabuki, gadis cantik, serta pemandangan alam. Disebutkan bahwa seni ilustrasi Jepang berupa cetakan ini dikagumi oleh para perupa Eropa Abad ke-19 seperti Edouard Manet, Vincent van Gogh, Toulouse-Lautrec. Para perupa ini terinspirasi oleh karya cetakan tersebut dalam berkarya.

Gambar 90

Atas: Seni ilustrasi dengan teknik cetak oleh Utagawa Toyokuni (1795-1825) dengan judul "Bunga-bungaan Diterpa Angin" yang bercorak dekoratif. Bawah: Seni ilustrasi dengan teknik cetak oleh Toshimitu tahun 1894, menggambarkan serangan malam ke Kota Pyongyang. Karya ini menunjukkan pengaruh corak naturalistis Barat yang tercermin pada kesan tiga dimensional. Kedua karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Wikimedia, British Library).

Dibandingkan dengan Cina dan Jepang, Eropa relatif terlambat dalam mengembangkan teknik cetak-mencetak. Eropa memulai tradisi buku yang dilengkapi dengan seni ilustrasi yang dicetak pada sekitar 1.400 dalam bentuk buku blok yang teks dan ilustrasinya dicungkil secara bersama pada blok kayu kemudian dicetak di atas kertas. Contoh tertua dari jenis buku seperti ini adalah *St.Christhopher* dari tahun 1423 (Pennell, 1971: 3). Lihat Gambar 91.

Gambar 91

Seni ilustrasi cetak (cetak blok yang dilanjutkan dengan pewarnaan manual) pada buku St Christopher, 1423. Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik, (Pinterest).

Dari teknik cetak blok ini kemudian teknik pencetakan berkembang. Teknik pencetakan yang baru dengan plat logam seperti intalgio (*engraving, drypoint, etching, aquatint*) dan litografi kemudian ditemukan dan ini tentu saja membuka alternatif baru sekaligus juga tantangan bagi ilustrator untuk menciptakan seni ilustrasi yang sesuai dengan tuntutan teknik baru tersebut. Dengan teknik cukilan kayu dan intalgio, kemudian lahir pecungkil professional yang tugasnya memindahkan karya asli dari ilustrator ke klise cetak pada blok kayu atau plat logam. Ada juga beberapa ilustrator yang mempersiapkan klise cetak untuk seni ilustrasi yang dibuatnya sendiri.

Gambar 92

Karya Seni ilustrasi yang dihasilkan dengan teknik cetak etsa oleh Lucas Jennis (1590-1630). Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Wikicommons).

Gambar 93

Atas: Karya Seni ilustrasi yang dihasilkan dengan teknik cetak etsa yang menghiasi Kitab Injil dengan tema "Joshua memerintahkan matahari dan bulan tetap di tempatnya." Bawah: seni ilustrasi yang menggambarkan seekor naga memangsa pengawal Cadmus, 1588. Corak naturalistis tercermin jelas pada kedua karya tersebut. Kedua karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Cool Notions, Pinterest).

Pengenalan teknik pencetakan di Eropa sejalan dengan adanya tendensi ke arah naturalisme. Penggunaan perspektif dan perpendekan (*foreshortening*) untuk menciptakan ilusi kedalaman, menjadi penting (Lihat Gambar 93).

Gambar 94

Atas: Karya Seni ilustrasi yang dihasilkan dengan teknik cetak litografi (cetak datar) yang menggambarkan seorang gadis bersantai seraya menikmati kembang di musim semi. Bawah: seni ilustrasi yang juga menggunakan teknik cetak litografi yang menggambarkan pawang ular cobra di India. Kedua karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Wikicommons, Shukernature).

Gambar 95

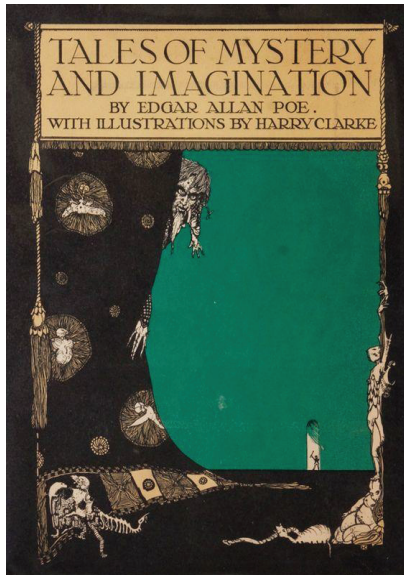
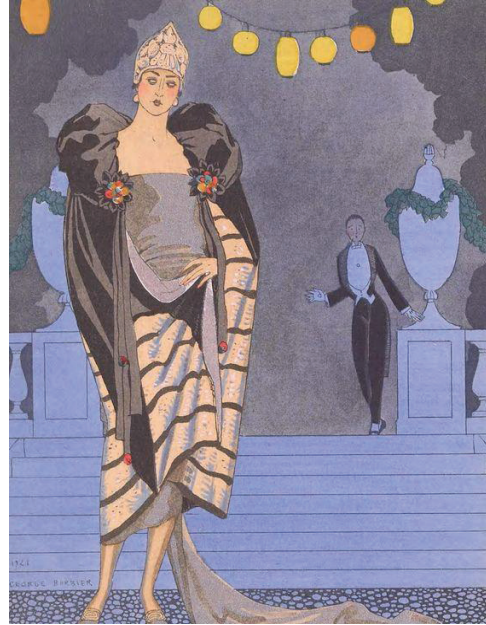
Kiri: Karya Seni ilustrasi yang dihasilkan dengan teknik cetak drypoint dan aquatint dengan judul "Minum Teh di Sore Hari." Kanan: karya seni ilustrasi yang dihasilkan dengan teknik cetak yang sama, menggambarkan burung di alam bebas. Kedua karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Pinterest, Public Domain Review).

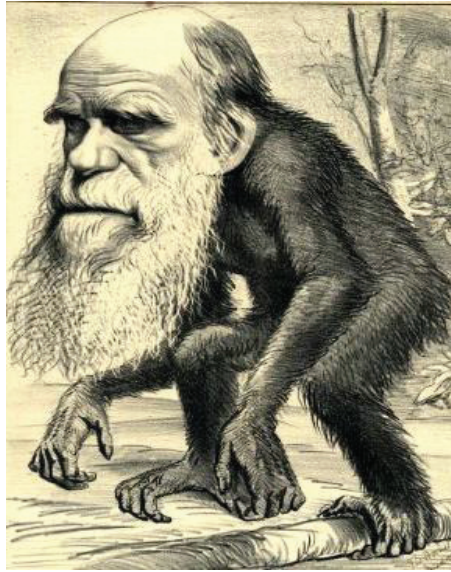
Perkembangan teknik pencetakan membawa arti penting terhadap seni ilustrasi dengan menjadikan seni ilustrasi tersebar secara meluas di kalangan masyarakat. Melalui buku, majalah, surat kabar, dan bentuk cetakan lainnya seni ilustrasi menjadi populer dan berkembang menjadi kebutuhan baru masyarakat. Fungsi ilustrasi yang pada awalnya sekadar sebagai penjelas, kemudian menjadi beragam seperti mengiklankan suatu produk atau mempropagandakan suatu gagasan (ilustrasi periklanan, ilustrasi editorial), mengeritik, mengolok-olok (karikatur), menghibur (kartun-humor), dan bahkan berfungsi meramalkan sebagaimana yang dapat dilihat pada Gambar 115.

Gambar 96

Karya Seni ilustrasi dalam bentuk poster untuk mempromosikan/mengiklankan barang berupa semangka, bir, dan sepeda. Ketiga karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Vintage, Wiki art).

Gambar 97

Karya Seni ilustrasi dalam bentuk poster untuk mempromosikan kegiatan pertunjukan dan pariwisata kunjungan. Keempat karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Vintage).

Gambar 98

Karya Seni ilustrasi dalam bentuk ilustrasi busana untuk mempromosikan busana yang sedang trendi saat itu, dan ilustrasi untuk sampul dan isi buku. Keempat karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Pinterest).

Gambar 99

Atas: Karya seni ilustrasi yang mengarikaturkan Charles Darwin sebagai monyet cerminan dari teorinya yang menyatakan monyet sebagai nenek moyang manusia. Karikatur ini ditampilkan pada sebuah majalah yang satiris, "The Hornet," pada edisi Maret 1871. Bawah: gambar kartun yang mengarikaturkan peta Eropa pada tahun 1914. Perhatikan detail dari peta tersebut. Kedua karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Pinterest, Public Domain Review).

3. Pengaruh Kebebasan Berekspresi

Kebebasan berekspresi yang tumbuh dengan pesatnya sejalan dengan kemajuan masyarakat, memberi dampak yang luar biasa bagi perkembangan seni ilustrasi. Kebebasan individu untuk melakukan pencarian cara berekspresi seni rupa yang baru, mendapatkan momentumnya di Abad ke-19 dan Abad ke-20 sejalan dengan semangat modernisme dalam berbagai aspek kehidupan.

Fransisco Goya, seorang perupa Spanyol dengan daya imajinasi dan keberanian berekspresi yang terungkap melalui karya lukisan dan etsa yang diciptakannya di penghujung Abad ke-18 dan permulaan Abad ke-19, dapat ditunjuk sebagai contoh yang representatif dari kebebasan menyatakan pendapat melalui karya seni rupa. Keragaman dan semangat dari karya yang diciptakan oleh Fransisco Goya menjadikan para pengamat kesulitan menempatkan posisi Goya. Ada yang memosisikannya sebagai seorang romantik, ada pula yang memandangnya lebih tepat dikategorikan sebagai seorang penganut realisme. Bahkan, ada yang menempatkannya sebagai pelopor surealisme.

Gambar 100
Karya Seni ilustrasi yang dihasilkan dengan teknik cetak etsa karya Fransisco Goya. Karya yang secara vulgar menggambarkan kekejaman perang ini mencerminkan semangat Realisme Sosial yang berupaya menggambarkan fenomena secara apa adanya tanpa upaya meng"haluskan"nya. Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Pinterest).

Gambar 101
Karya Seni ilustrasi dengan teknik etsa karya Fransisco Goya yang menggambarkan seorang wanita penunggang kuda yang digigit oleh kuda yang ditungganginya. Kevulgaran penggambaran pada karya ini mencerminkan semangat realisme yang cenderung menampilkan sisi buruk dari kehidupan. Pada saat yang sama terasa suasana surrealistik dari karya ini. Perhatikan bebatuan yang seolah-olah menggambarkan binatang buas yang sedang menelan sesuatu. Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Wikicommons).

Sesungguhnya, perupa dengan kemampuan daya imajinasi yang terungkap pada ekspresi-visual yang menerebos kebiasaan, bukan hanya terjadi pada masa sekitar Abad ke-19 dan ke-20, seperti yang terlihat pada Gambar 102. Diakui bahwa Abad-ke-19 dan 20 menunjukkan semangat penerobosan tradisi yang luar-biasa.

Gambar 102

Atas: Karya Seni ilustrasi dari Abad ke-15 yang berjudul "kesulitan Memimpin Beragam Bangsa." Perhatikan imajinasi ilustratornya dalam menggambarkan hal tersebut. Bawah: karya seni lukis panel dari akhir Abad ke-15 atau awal Abad ke-16 yang menggambarkan adegan imajinatif manusia dalam godaan kehidupan. Andai lukisan ini diciptakan pada masa sekarang, maka ia dikelompokkan sebagai karya bercorak surealisme. Kedua karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Public Domain Review, Wikicommons).

Kebebasan berekspresi yang terfasilitasi oleh media komunikasi massa memungkinkan warga masyarakat (kaum intelektual, ideolog, politisi, sastrawan, dan perupa) untuk bertukar gagasan dengan mudahnya. Tidak mengherankan jika, misalnya, apa yang terjadi dalam dunia politik segera berdampak terhadap bidang kehidupan lainnya. Demikian pula sebaliknya. Paham liberalisme, kapitalisme, konservatisme, sosialisme, komunisme, realisme, dan modernisme menjalar dalam berbagai bidang kehidupan. Paham yang lebih spesifik seperti romantisme, naturalisme, surealisme yang dideklarasikan dalam dunia sastra segera bergaung dalam bidang kesenian lainnya, termasuk seni ilustrasi. Romantisme dalam sastra mengangkat hal yang dramatis, yang heroik dan penuh petualangan, atau hal yang membangkitkan nostalgia. Realisme pada sisi yang lain mengangkat hal yang biasa dan nyata dalam kehidupan, sedangkan surealisme sebagaimana yang terungkap pada Manifesto Kaum Surealis, bahwa hal yang irasional merupakan cara terbaik untuk menggambarkan kenyataan dan menjadikan alam bawah sadar sebagai pemicu kekreatifan.

Sebuah karya sastra beraliran Romantisme yang memerlukan ilustrasi, tentu menuntut ilustrasi yang mampu menghadirkan suasana romantis dan dramatis sebagaimana yang diinginkan oleh naskah. Demikian pula sebuah naskah sastra yang beraliran surealisme tentu hanya cocok jika disertai dengan ilustrasi surealistis yang menghadirkan suasana aneh bagaikan mimpi sebagaimana yang menjadi karakter surealisme. Terhadap karya sastra berupa puisi, kehadiran ilustrasi bukan lagi sebagai penjelas, tetapi sebagai pendamping untuk menghadirkan suasana. Di sini kedudukan ilustrasi setara dengan teks. Perhatikan karya seni ilustrasi yang mendampingi karya sastra dari penulis kelas dunia pada Gambar 103 dan Gambar 104. Pada beberapa gambar tersebut, terlihat karya seni ilustrasi Harry Clarke yang mendampingi karya "*Tales of Mystery and Imgination*" dari karya Edgar Allan Poe dan karya "Faust" dari Goethe, karya seni ilustrasi Eugene Delacroix yang mendampingi karya "*Faust*" dari Goethe, karya seni ilustrasi Aubrey Beardsley yang mendampingi karya drama "*Salome*" Oscar Wilde, karya seni ilustrasi Alberto Martini yang mendampingi karya "*Divine Comedy*" dari Dante, dan karya seni ilustrasi poster John Austen untuk karya "*Hamlet*" dari Shakespeare. Jika kita mengamati karya-karya seni ilustrasi tersebut, terasa sekali kemampuan ilustratornya dalam menciptakan karya seni ilustrasi yang memiliki nilai kedalaman dan imajinasi. Para ilustrator tersebut dengan bebasnya memberikan penafsiran personal terhadap karya sastra yang didampinginya.

Gambar 103
Atas: Seni ilustrasi karya Harry Clarke untuk mendampingi naskah sastra Tales of Mystery and Imagination karya Edgar Allan Poe (kiri) dan naskah sastra Faust karya Gothe (kanan). Bawah: seni ilustrasi karya John Austen untuk mendampingi Hamlet Shakespeare. Keempat karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Open Culture).

Gambar 104

Atas, kiri: Seni ilustrasi karya Eugene Delacroix untuk mendampingi naskah Faust karya Goethe. Atas, kanan: seni ilustrasi karya Alberto Martini untuk mendampingi naskah Divine Comedy karya Dante. Bawah, kiri: Seni ilustrasi karya Aubrey Beardsley untuk mendampingi karya Edgar Allan Poe. Bawah, kanan: seni ilustrasi karya Aubrey Beardsley untuk mendampingi naskah Salome karya Oscar Wilde. Keempat karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Open Culture).

Lebih jauh, seni ilustrasi dalam bentuk kartun dan karikatur dapat tampil secara berdiri sendiri tanpa terikat sama sekali dengan teks seperti yang terlihat pada Gambar 105. Ilustrator akhirnya dapat menyampaikan idenya sendiri terlepas dari pihak lain. Dengan perubahan kondisi tersebut, jalan pun terbuka buat seni ilustrasi ke arah bidang yang lebih luas.

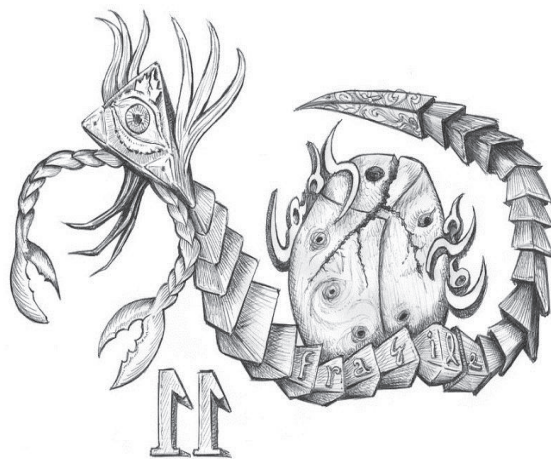
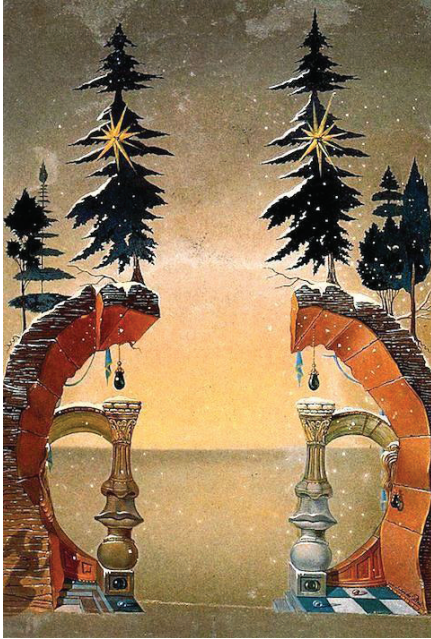
Gambar 105
Karya Seni ilustrasi berupa karikatur dengan judul "Gargantua" karya Honore Daumier tokoh Realisme dalam seni rupa. Karya karikatur seperti ini tidak lagi hadir sebagai pendamping teks, tetapi tampil mewakili dirinya sendiri untuk menyampaikan opini. Karikatur ini menggambarkan Raja Louis-Philippe sebagai Gargantua (raksasa yang kuat makan dan minum) sedang menelan hasil pajak yang dikumpulkan dari orang melarat. Honore Daumier dipenjara 6 bulan karena karikatur ini. Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Wikimedia).

Pada saat yang sama, seni ilustrasi tidak dapat pula terlepas dari gerakan-gerakan pembaharuan estetika yang terjadi dalam dunia seni rupa. Tokoh-tokoh pembaharu seni rupa seperti Gustave Courbet, Honore Daumier, Vincent van Gogh, Edvard Munch, Paul Gauguin, Georges Seurat, Claude Monet, Edouard Manet, Paul Cezanne, Pierre Auguste Renoir, Aubrey Beardsley, Pablo Picasso, Henri Matisse, Willem de Kooning, Salvador Dali, Jackson Pollock, Andy Warhol, dan lainnya juga aktif menciptakan seni ilustrasi. Melalui karya seni ilustrasi mereka mencetuskan ide kreatifnya dalam berbagai

wujud seperti seni ilustrasi untuk mendampingi karya sastra, menyampaikan pesan lewat surat pribadi atau kartu pos. Gerakan pembaharuan estetika dalam dunia seni rupa seperti *kubisme, dada, art-deco, op-art, suprematisme, abstraksionisme, pop-art, abstrak-ekspresionisme,* memberi sumbangan yang penting dalam perkembangan seni ilustrasi.

Gambar 106
Dua buah seni ilustrasi karya Edouard Manet untuk "Raven" karya penulis Edgar Allan Poe. Kedua karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Open Culture).

Gambar 107

Atas, kiri: Seni ilustrasi karya Henri Matisse untuk Ulysses karya James Joyce. Atas, kanan: seni ilustrasi karya Pablo Picasso untuk Lysistrata karya Aristhopanes. Bawah, kiri: seni ilustrasi karya Henri Matisse untuk kumpulan puisi Les Fleurs karya Baudelaire. Bawah, kanan: seni ilustrasi karya Auguste Renoir untuk novel L'Assommoir karya Emile Zola. Keemptat karya seni ilustrasi tersebut berstatus milik-publik (Open Culture).

Gambar 108

Atas, kiri: Seni ilustrasi bercorak surealisme karya Salvador Dali, 1946. Atas, kanan: seni ilustsai karya Henrique Alvim Correa, tahun 1906. Bawah: dua buah karya seni ilustrasi bercorak kubistis yakni dibuat untuk poster Voltaire (kiri), dan karya yang berjudul "scorpio" (kanan). Keempat karya seni ilustrasi tersebut berstatus milik-publik (Open Culture, Pixabay).

Gambar 109

Atas: Seni ilustrasi dengan teknik cetak litografi yang berjudul "Mardi Gras Comus Festival," tahun 1912. Bawah: seni ilustrasi untuk "Ceritera Seribu Satu Malam." Kedua karya seni ilustrasi yang bercorak dekoratif ini berstatus milik-publik (Public Domain Clip Art and Images, Pinterest).

Gambar 110

Atas: Seni ilustrasi karya Salvador Dali tokoh surealisme untuk ceritera Romeo dan Juliet (kiri) dan kartu natal (kanan). Bawah, kiri: seni ilustrasi karya Andy Warhol tokoh pop-art untuk kartu natal. Bawah, kanan: sebuah poster psychedelic art. Keempat karya seni ilustrasi tersebut berstatus milik-publik (Open Culture).

Gerakan pembaharuan yang lebih mutakhir seperti *pop art* dan *funk art* memberi inspirasi kepada ilustrator untuk menyajikan seni ilustrasinya dalam bentuk yang segar, riang atau kadang-kadang mengejutkan.

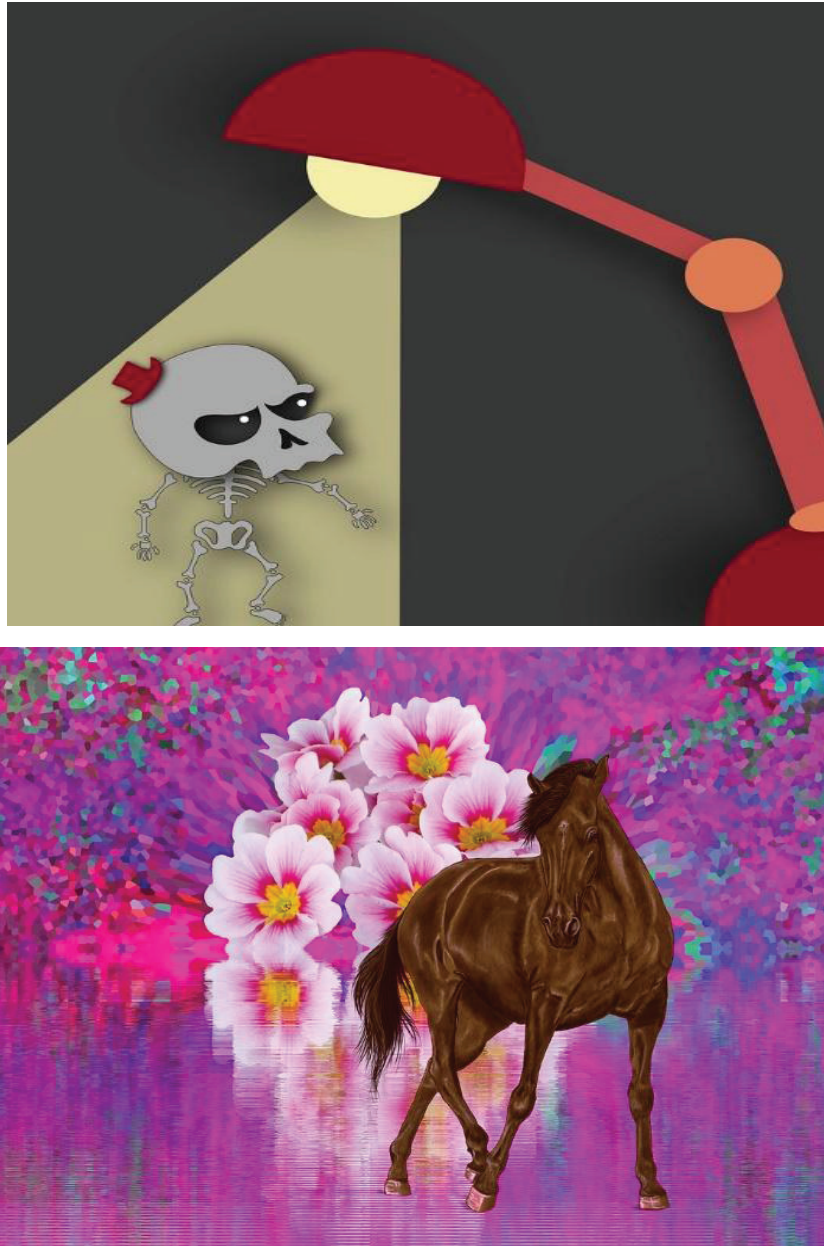
4. Ilustrasi Digital

Seni ilustrasi kontemporer telah berkembang ke arah yang lebih ekspressif, imajinatif, yang oleh karenanya mengundang risiko untuk tidak terkomunikasikan secara jelas. Seni ilustrasi kontemporer tentu saja tidak dapat menggantikan kedudukan seni ilustrasi corak realistis yang tradisional; akan tetapi bagaimanapun juga kehadirannya telah memperkaya khasanah seni ilustrasi.

Sejalan dengan tren seni ilustrasi kontemporer tersebut, teknologi digital yang melahirkan ilustrasi digital (*digital illustration*) memberikan peluang yang seluas-luasnya kepada ilustrator untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam mewujudkan kekreatifannya melalui komputer. Pemanfaatan teknologi komputer dalam penggarapan seni ilustrasi berawal dari upaya eksploratif para insinyur dan ilmuwan yang memiliki akses ke fasilitas komputer yang tersedia pada laboratorium pusat penelitian universitas terkemuka di penghujung dekade 1950-an. Eksplorasi yang mereka lakukan adalah bagaimana menghasilkan citraan yang artistik melalui program komputer.

Hasil dari berbagai eksplorasi awal tentang penciptaan citraan artistik melalui komputer ini kemudian dipamerkan pada dekade 1960-an yang segera menarik perhatian publik. Pameran yang dipandang sebagai tonggak perkembangan seni rupa digital antara lain: (1) pameran yang dilaksanakan pada bulan Februari 1965 di Technissche Hochhschule di Stuttgart Jerman dengan topik *Computer Grafik* yang menampilkan hasil karya Georg Nees; (2) pameran yang dilaksanakan pada bulan April 1965 di Wisw Gallery New York, Amerika-Serikat yang menampilkan karya Bela Julesz dan A. Michael Noll; (3) pameran yang berlangsung pada bulan November 1965 di Galerie Wendelin Niedlich di Stuttgart yang menampilkan karya Frieder Nake dan Georg Nees; (4) pameran yang dilaksanakan oleh *Institute of Contemporary Art* (ICA) di London menampilkan beberapa orang yang dipandang sebagai pelopor seni rupa komputer seperti Nam June Paik, Frieder Nake, Leslie Mezei, Georg Nees, A Michael Noll, John Whitney, dan Charles Csuri. Setahun kemudian, Masyarakat Seni Rupa Komputer dibentuk di London.

Gambar 111

Atas: Seni ilustrasi digital dengan judul "pesawat." Bawah: seni ilustrasi digital dengan judul "Penjaga Pantai" Judul Penjaga Pantai ini tentu saja bernada gurauan karena yang menjaga pada tempat duduk penjaga pantai adalah seekor kucing yang nota bene takut pada air. Kedua karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Astro Maro Pixabay, Lauda Pixabay).

Gambar 112
Seni ilustrasi digital yang berjudul “tengkorak” (atas) dan“tarian” (bawah). Kedua karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Racecar Pixabay, Nikitax 11 Pixabay).

Seni ilustrasi digital yang memberi warna baru bagi seni ilustrasi dewasa ini, pada dasarnya bekerja atas dasar penggunaan aplikasi digital yang dikontrol oleh ilustrator melalui alat berupa tetikus (*mouse*) atau tablet grafis (*graphic tablet*). Di antara kedua alat ini, ilustrator pada umumnya lebih memilih menggunakan tablet grafis dari pada tetikus karena tablet grafis lebih mudah untuk digunakan. Jika pada kegiatan menggambar atau melukis konvensional ilustrator atau pelukis menggunakan pena-tinta atau kuas-cat untuk memberi goresan pada permukaan kertas atau kanvas, maka pada ilustrasi digital, ilustrator membuat goresan dengan menggunakan tetikus atau tablet grafik pada layar komputer atas fasilitasi berbagai program aplikasi. Aplikasi digital tersebut *bitmap* (raster) dan *vector*. Aplikasi *bitmap* diidentikkan dengan lukisan (*painting*) sedangkan aplikasi *vector* diidentikkan dengan gambar (*drawing*). Penyamaan ini sesuai dengan karakteristik goresan yang dihasilkannya yakni *bitmap* menghasilkan citraan yang bernuansa sebagaimana yang tampak pada sapuan cat pada kanvas sedangkan *vector* menghasilkan citraan yang berkesan garis. Sebuah karya seni ilustrasi digital dapat saja merupakan hasil ciptaan yang menggunakan kedua aplikasi tersebut.

Kontribusi teknologi komputer terhadap seni ilustrasi tidak hanya pada penciptaan citraan dengan menggunakan tetikus atau tablet dengan aplikasi berbasis *bitmap* dan *vector*, tetapi juga dalam berbagai hal lainnya seperti:

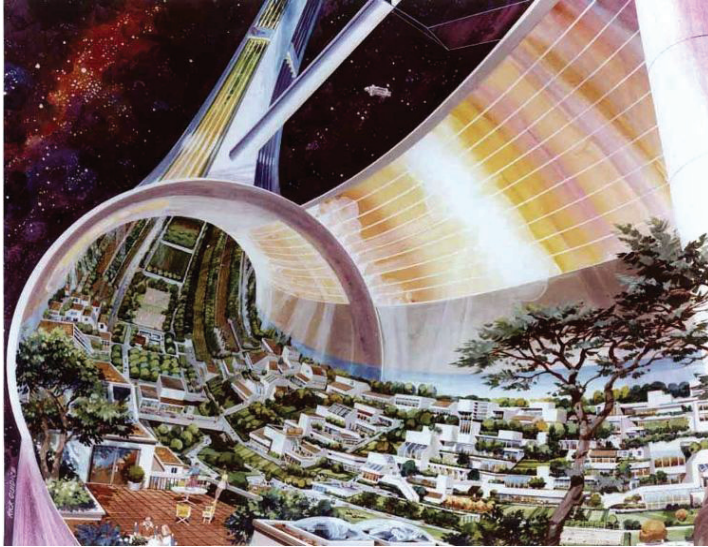
1. penciptaan citraan melalui pemrograman *artificial intelligence* yang populer dengan istilah *computer generated art* sebagaimana dengan pemrograman musik. Proses penciptaan citraan ini berbasis pada program rinci yang dibuat sebelumnya untuk dieksekusi oleh komputer;
2. pengolahan atau pengeditan foto/gambar yang memungkinkan foto/gambar yang sebelumnya dikerjakan secara manual-konvensional ataupun foto/gambar digital, diubah sesuai dengan keinginan sang ilustrator dengan memanfaatkan beragam program aplikasi;
3. pemindaian *(scanning*) foto/gambar yang memungkinkan foto/gambar (*hard-copy*) dibuat salinannya dalam bentuk *file* digital yang siap diolah di komputer untuk berbagai kepentingan;
4. penciptaan karya animasi yang memungkinkan gambar yang statis menjadi gambar yang “hidup” karena dapat ditampilkan bergerak dan bersuara sebagaimana yang biasa disaksikan pada tayangan film kartun.

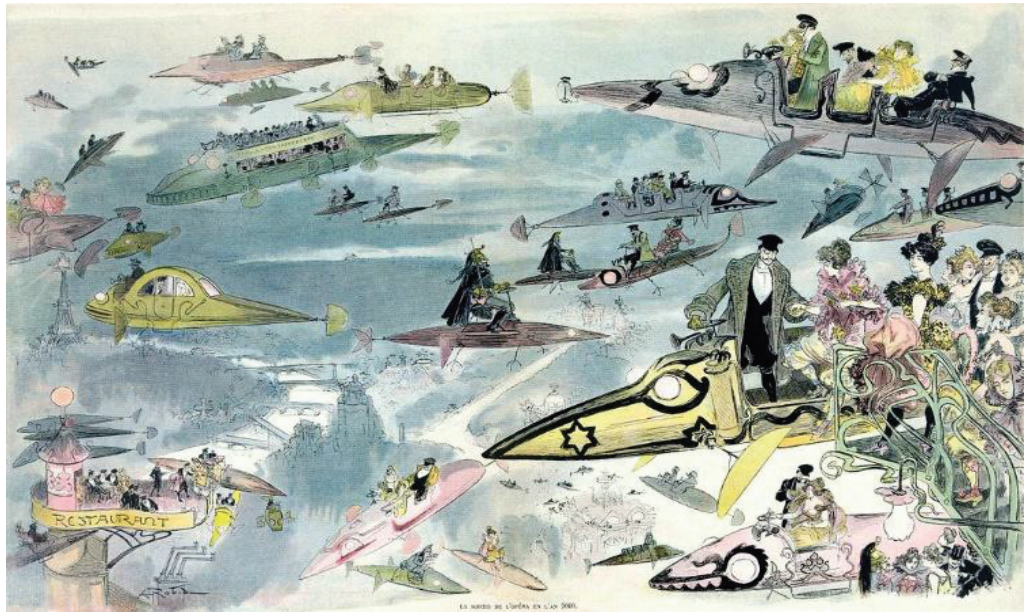
Di balik segala kemudahan yang ditawarkan, teknologi digital dalam penciptaan citraan, dikritik dalam satu hal yang sampai saat ini masih sulit untuk dijawab yakni teknologi digital menghasilkan citraan yang bersifat generik dan standar. Dengan sifatnya yang seperti itu, harapan untuk menghadirkan “sentuhan yang bersifat personal dan unik” sebagaimana yang

ditawarkan oleh seni ilustrasi atau seni lukis konvensional, belum terpenuhi. Setidaknya, hingga saat ini.

Gambar 113
Salah satu adegan pada karya seni ilustrasi berupa film-animasi "Popeye Sang Pelaut," yang menggambarkan pertemuan antara Popeye dengan Simbad. Film animasi ini populer karena ditayangkan secara meluas melalui televisi. Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Vintage).

Dengan keterlibatan ilustrator dalam teknologi digital, maka polarisasi antara seni dengan sains dan teknologi tidak terjadi lagi. Sebuah contoh kerjasama yang bagus antara ilustrator dengan ilmuwan terlihat pada program pelibatan ilustrator oleh NASA (Badan Antariksa Amerika-Serikat) dalam merancang gambaran kehidupan masa depan umat manusia di ruang angkasa. Hasil kerjasama tersebut melahirkan berbagai ilustrasi futuristik yang menarik. Salah satu di antaranya terlihat pada Gambar 114 (atas).

Sesungguhnya upaya ilustrator untuk meramalkan tentang kehidupan umat manusia di masa depan, bukanlah hal baru. Pada sebuah ilustrasi yang diciptakan pada Abad ke-19, ditampilkan ramalan tentang kehidupan lalu lintas udara di kota Paris pada tahun 2000 saat orang baru saja keluar dari gedung opera.

Gambar 114

Atas: Karya seni ilustrasi yang dipublikasikan oleh NASA menggambarkan koloni masa depan umat manusia di luar bumi. Karya seni ilustrasi ini merupakan hasil kolaborator antara ilmuwan dan ilustrator. Bawah: Karya seni ilustrasi yang menggambarkan Stasion Ruang Angkasa Stanford Torus karya Donald Davis. Kedua karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (NASA, Wikicommons).

Gambar 115
Sebuah karya seni ilustrasi yang diciptakan pada akhir Abad ke-19 yang menggambarkan suasana di atas kota Paris pada tahun 2000 saat orang pulang dari gedung opera dengan kendaraan yang simpang-siur di angkasa. Karya seni ilustrasi futuristik ini berstatus milik-publik (Public Domain Review).

Karya tersebut menarik karena bersifat futuristik. Meskipun apa yang ditampilkan pada karya tersebut (lihat Gambar 115) belum terlaksana, tetapi hal tersebut tidak mustahil terjadi di masa depan.

Demikianlah jejak perjalanan seni ilustrasi yang menunjukkan upaya para ilustrator mengomunikasikan beragam subyek secara visual dan artistik kepada masyarakat, sesuai semangat dan kondisi zamannya.

Seiring dengan perjalanan historisnya,
seni ilustrasi yang secara tradisional
diidentikkan dengan
gambar penjelas naskah,
telah mengalami perluasan
makna dan fungsi,
serta kemajuan
dalam teknologi penciptaannya.

5

SENI ILUSTRASI DI INDONESIA

Seperti halnya dengan apa yang dituliskan pada Bab 4 mengenai lintasan perjalanan seni ilustrasi, maka pada Bab 5 ini, uraian tentang seni ilustrasi di Indonesia, juga bersifat garis besar, sepintas, dan bagaikan sketsa. Begitu banyak peristiwa, tokoh, dan persoalan tentang seni ilustrasi di Indonesia yang tidak memungkinkan untuk diangkat dalam tulisan ini. Garis besar seni ilustrasi di Indonesia yang diuraikan di sini meliputi: (1) Seni Ilustrasi Etnik Nusantara, (2) Seni Ilustrasi dalam Konteks Kegiatan Pendidikan, (3) Seni Ilustrasi Naratif, (4) Seni Ilustrasi Provokatif, (5) Seni Ilustrasi Berorientasi Ekspresi Personal, dan (6) Organisasi Profesi Ilustrator.

1. Seni Ilustrasi Etnik Nusantara

Sebagaimana masyarakat di berbagai belahan dunia, masyarakat Indonesia yang terdiri atas beragam etnik, memiliki tradisi berceritera secara visual. Peninggalan karya seni rupa masa-lalu hingga karya seni rupa di masa-kini yang dihasilkan oleh masyarakat etnik tersebut menunjukkan hal tersebut.

Gambar 116

Berbagai karya seni rupa yang menunjukkan kebiasaan berceritera secara visual dalam masyarakat tradisional Indonesia. Atas: relief pada candi Borobudur (status milik-publik, Wikicommons). Tengah: ilustrasi daun lontar Bali (status milik-publik, Pinterest), dan bawah: ukiran kayu Toraja (foto: Tangsi).

Contoh peninggalan karya seni rupa masa lalu antara lain lukisan di gua yang menggambarkan perburuan binatang, relief yang menggambarkan berbagai adegan kehidupan masyarakat pada dinding candi, atau gambar yang menghiasi naskah kuno. Peninggalan seni rupa berupa gambar pada naskah kuno inilah yang dikategorikan sebagai seni ilustrasi karena keterkaitannya dengan naskah yang dijelaskan atau diiringinya. Naskah ini dituliskan di atas daun lontar atau kertas dengan aksara etnik (Bali, Batak, Bugis, Jawa, Sunda, dan lainnya), atau aksara Arab karena pembuat dan pembacanya familiar dengan aksara Arab. Daun lontar merupakan bahan tempat menuliskan naskah yang tertua (yang tersedia di alam sekitar) kemudian diikuti dengan penggunaan bahan kertas hasil impor dari Eropa, Cina, atau India yang diperkirakan dimulai pada Abad ke-16. Naskah yang disertai dengan karya seni ilustrasi ini bersifat eksklusif karena hanya dimiliki oleh kalangan elit (bangsawan, tokoh agama) dengan jumlah naskah yang terbatas. Masyarakat luas relatif tidak menyadari kehadiran atau mengetahui banyak hal tentang karya seni ilustrasi untuk naskah tersebut.

Berkat upaya pengumpulan naskah di masa kolonial pada abad ke-19, naskah kuno yang disertai seni ilustrasi atau salinannya dapat disaksikan dewasa ini di berbagai museum atau perpustakaan. Disebutkan bahwa naskah yang tersimpan di Museum Perpustakaan Nasional di Jakarta telah berusia ratusan tahun dengan naskah yang tertua berasal dari Abad ke-15 (Damayanti dan Suadi, 2007: 68).

Di perpustakaan Sana Pustaka Karaton Surakarta, menurut penelitian Widodo dkk. (2012: 218-219) tersimpan lebih dari 700 buah naskah yang 23 buah di antaranya dihiasi dengan seni ilustrasi dengan corak yang lazim dikenal dalam masyarakat tradisional Jawa yakni corak dekoratif dengan sifat yang simbolis. Di perpustakaan milik pemerintah Inggeris (*British Library)*, tersimpan koleksi naskah berilustrasi dengan kualitas artistik yang bagus. Salah satu di antara naskah tersebut adalah *Serat Selarasa* yang bertahun 1804. Naskah Serat Selarasa berisi ceritera tentang Selarasa, pangeran dari Kerajaan Champa, dengan dua orang saudaranya yang dipaksa meninggalkan kerajaannya setelah saudaranya yang tertua menduduki tahta kerajaan dan memperlakukan Selarasa bersama dengan dua orang saudaranya secara tidak pantas. Demikianlah, perjalanan Selarasa bersama dengan kedua orang saudaranya meninggalkan istana melewati berbagai pengalaman yang mengharukan dan mengesankan. Ceritera tentang Selarasa yang tebalnya 295 halaman ini terdiri atas halaman berilustrasi sebanyak 163 halaman dengan karakter ilustrasi yang dekoratif mengikuti corak wayang-kulit. Semakin tinggi derajat kebangsawanan tokoh yang digambarkan semakin rumit penggayaan

Gambar 117

Seni ilustrasi yang menghiasi naskah "Serat Selarasa" koleksi British Library. Perhatikan ilustrasinya yang dekoratif dengan corak wayang. Penataan ilustrasi pada halaman, artistik dan bervariasi sehingga tidak monoton. Karya seni ilustrasi naskah ini dipandang sebagai salah satu karya seni ilustrasi terbaik pada zamannya. Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (British Library).

Gambar 118
Adegan lain pada seni ilustrasi Serat Selarasa yang menggambarkan Pangeran Selarasa bersama kedua saudaranya dalam pelayaran di laut. Pada karya ini terlihat ilustratornya secara sadar menggabungkan dua cara penggambaran yakni penggambaran secara realistis (layar-kapal) dan penggambaran secara dekoratif simbolis (wayang). Hal yang menarik pada gambar ini adalah kapalnya berbendera Belanda. Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (British Library).

bentuknya, sementara untuk anggota masyarakat kelas bawah digambarkan secara lebih realistis dengan tubuh dan wajah yang bulat.

Dari ilustrasi ceritera Selarasa yang ditampilkan pada Gambar 117 terlihat pengaturan tata-letak gambar ilustrasi pada halaman naskah yang bervariasi, dinamik, dan artistik. Adegan yang digambarkan pada gambar tersebut adalah:

1. Atas kiri: Pangeran Selarasa bersama kedua orang saudaranya memberi penghormatan kepada seorang wali (orang suci dalam agama Islam yang mengenakan sorban dan bertongkat). Sang wali didampingi oleh putrinya Ni Rumsari, yang sebelumnya pernah bermimpi didatangi oleh

tiga orang lelaki gagah. Di samping Ni Rumsari, berdiri pembantunya yang berkulit gelap.

2. Atas kanan: Pangeran selarasa berlutut di depan seorang wali, Kiai Nur Sayid, yang telah berdiri pada suatu tempat dalam waktu lama tanpa makan dan minum kecuali mencium bunga dan berdoa kepada Allah. Karena lamanya berdiam di tempat, tubuhnya dirambati oleh tanaman. Penggambaran tokoh-suci yang dirambati tumbuhan karena bertapa seperti ini merupakan suatu hal yang lazim.
3. Bawah kiri: Pangeran Selarasa kembali kepada kedua saudaranya yang mencemaskannya tersesat. Mereka kemudian berpelukan. Sang wali mencabut tiga lembar rambut Selarasa dan meletakkannya pada perut ke tiga orang bersaudara tersebut, agar mereka tidak merasa lapar.
4. Bawah kanan: Pada tempat tidur sebelah kiri terlihat raja yang ganas dari Pulau Mendunga sedang tertidur. Pada tempat tidur di sebelah kanan, tampak Putri Ratna Pangrungu adik perempuan sang raja yang cantik jelita. Pangeran Selarasa memandang sang putri yang telah membuatnya jatuh cinta.

Naskah Serat Selarasa yang dipuji sebagai sebuah karya *masterpiece* ini dimiliki oleh seorang isteri pejabat VOC yang bermukim di Surabaya. Dari sinilah kemudian Colin Mackenzie yang juga pejabat VOC mendapatkannya pada tahun 1812 di saat Thomas Stamford Raffles menangani administrasi pemerintahan di Jawa. Serat Selarasa serta beberapa koleksi lainnya telah pernah dipamerkan di Indonesia pada tahun 1991 yakni di Perpustakaan Nasional di Jakarta dan di Keraton Yogyakarta.

British Library juga memiliki koleksi naskah Serat Damar Wulan yang dihiasi dengan seni ilustrasi. Hal yang menarik pada karya seni ilustrasi Serat Damar Wulan yakni penggambaran secara realistis. Dapat dipastikan bahwa hal ini menunjukkan keterpengaruhan ilustrator yang menggarap ilustrasi Serat Damar Wulan, oleh cara penggambaran realistis ala Barat. Meskipun tampaknya sang ilustrator belum sepenuhnya mengikuti atau menguasai cara penggambaran realistis ala Barat tersebut (lihat Gambar 119).

Naskah ceritera Pangeran Panji yang dipandang sebagai karya sastra asli Jawa dari Abad ke-13 (bukan bayang-bayang sastra India seperti Ramayana dan Mahabrata), juga dimiliki oleh *British Library.* Dengan berlatar Kerajaan Kuripan dan Daha, diceriterakan Pangeran Panji mencari kekasihnya, Putri Candra Kirana, yang setelah melalui berbagai pengalaman dan penyamaran akhirnya Pangeran Panji dapat bersatu kembali dengan Sang kekasih. Ceritera tentang Panji amat populer pada masa Kerajaan Majapahit (Abad ke-14 s.d.15) dan diabadikan pada relief candi dengan tutup kepala yang khas (Gambar 120).

Gambar 119
Seni ilustrasi yang menghiasi naskah "Serat Damar Wulan" koleksi British Library. Perhatikan ilustrasinya yang menunjukkan kecenderungan untuk menggambarkan secara realistis ala Barat. Di balik kecenderungan itu, corak dekoratif yang merupakan karakteristik karya seni rupa Jawa masih terasakan di sana-sini.

Gambar 120
Kiri: Salah satu adegan pada ceritera Panji yang menggambarkan Pangeran Panji menyerahkan surat ke panakawannya Bancak dan Dhoyok. Kanan: sketsa cara penggambaran kepala dan topi Pangeran Panji. Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (British Library).

Ceritera Panji ini tidak hanya populer di Jawa, tetapi juga di daerah lain seperti di Sumatera dan Bali.

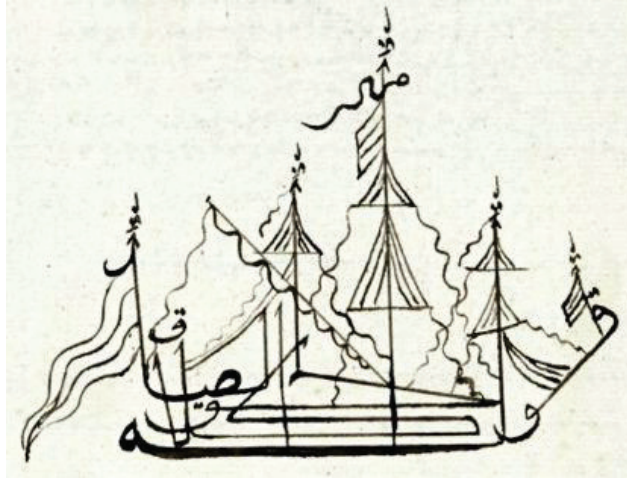
Tinggalan berupa naskah berilustrasi juga ditemukan di Bali, misalnya naskah *Siwaratrikalpai.* Naskah berupa buku berukuran folio ini tersimpan di Griya Pidada Klungkung yang merupakan kediaman dari turunan *purohita* (pendeta-istana) Raja Klungkung. Naskah *Siwaratrikalpai* yang terdiri atas 55 halaman ini berilustrasi pada dua sisi halaman dengan teks kakawin. Sayang sekali, naskah ini dalam kondisi rusak. Karya seni ilustrasi yang menghiasi naskah ini dibuat dengan bahan tinta Cina yang corak karyanya memiliki karakter yang sama dengan gambar atau lukisan Bali pada umumnya yakni bersifat dekoratif yang ditandai dengan penggayaan bentuk serta sarat dengan simbol sesuai kepercayaan yang dianut masyarakat Bali.

Salah satu jenis seni ilustrasi etnik yang khas di Bali adalah *prasi* yakni seni ilustrasi yang dibuat pada daun lontar berupa ceritera bergambar. *Prasi* berkaitan erat dengan kesusasteraan, agama, dan budaya Bali karena menggambarkan ajaran dan ceritera yang berkaitan dengan masyarakat Bali. Prasi yang oleh masyarakat luar disebut sebagai komik Bali, dapat lestari berkat jasa keturunan pendeta (Brahma) karena merekalah yang secara turun-temurun membuatnya hingga saat ini, sebagaimana yang dapat disaksikan di Desa Sinduwati, Kecamatan Sidemen, Kabupaten Karangasem. Martha dkk (2011: 62) menguraikan proses pembuatan *prasi* sebagai berikut:

> Material/bahan baku untuk membuat kerajinan ini adalah daun lontar, bambu, buah kemiri, dan benang. Daun lontar (yang sudah dimasak dan diawetkan) digunakan sebagai lembaran menulis teks dan gambar. Bambu digunakan sebagai *frame*/*cover* lembaran-lembaran daun lontar yang sudah bergambar dan berisi teks. Kemiri yang dipanggang sampai gosong digunakan sebagai pewarna (hitam) teks dan gambar, agar teks dan gambar tampak jelas dan dapat dibaca. Benang digunakan untuk merangkai lembaran-lembaran daun lontar supaya menyatu dan mudah di-*cover*. Sementara itu, alat-alat yang diperlukan untuk mengerjakan kerajinan *Prasi* ini adalah *pengerupak* (sejenis pahat kecil, halus), *pengutik* (pisau khusus), paser pelubang, pisau, dan *belakas* (sejenis parang). Semua alat ini dibuat dan didesain oleh pengrajinnya. *Pengerupak* digunakan untuk membuat teks dan melukis/membuat gambar. *Pengutik* digunakan untuk mengerjakan *frame*/*cover* dari bambu. Paser pelubang digunakan untuk membuat lubang-lubang pada daun lontar. Pisau dan belakas digunakan sebagai alat pemotong.

Gambar 121
Lembaran prasi (komik Bali) yang dikoleksi British Library. Prasi ini berkaitan dengan ceritera "Sutasoma Kakawin" yang menggambarkan tibanya Pangeran Sutasoma di Pulau Gili Mas di Benares untuk menikahi putri Candrawati saudari dari Raja Dasabahu. Foto lembaran prasi ini berstatus milik-publik (British Library).

Salah satu karya seni ilustrasi naskah kuno Nusantara yang menarik karena keunikannya adalah karya seni ilustrasi yang terdapat pada kepala-surat tinggalan dari Kerajaan Bone, Sulawesi-Selatan (lihat Gambar 122). Karya seni ilustrasi tersebut bersifat kaligrafi berbentuk perahu dengan kata mutiara Arab "*Qawlu al-haqq, wa kalamuh al sidq*" yang bermakna "kata-katanya adalah kebenaran, ucapannya adalah kebenaran." Karya seni ilustrasi tinggalan Kerajaan Bone ini merupakan bagian dari 11 volume catatan harian istana Kerajaan Bone dari Abad ke-17 hingga Abad ke-19, yang tersimpan di *British Library*. Salah satu catatan harian yang terpenting dari koleksi tersebut adalah catatan harian dari Ahmad Al-Salih Syamsuddin, raja ke-22 dari Kerajaan Bone yang bertahta pada tahun 1775 hingga kematiannya pada Bulan Juli 1812. Ahmad al Salih Syamsuddin adalah seorang sufi dengan penghayatan keagamaan yang mendalam. Ia sendiri yang menuliskan langsung catatan hariannya dari tanggal 1 Januari 1775 hingga penghujung tahun 1795. Kepala-surat yang disertai ilustrasi pada Gambar 122 merupakan milik Raja Ahmad al Salih Syamsuddin.

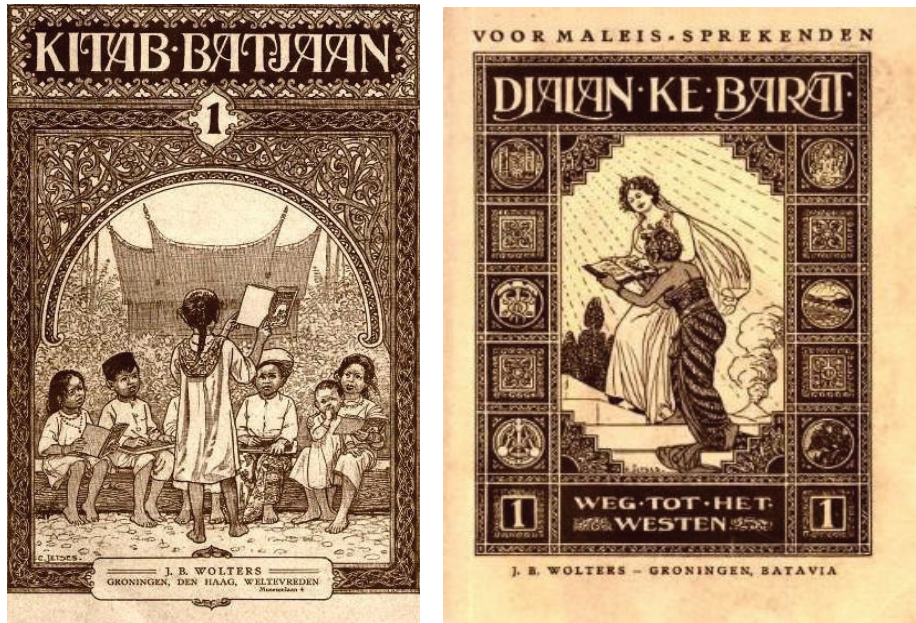
Dari uraian singkat tentang seni ilustrasi yang menghiasi naskah kuno berbagai etnik nusantara, terlihatlah bahwa karya seni ilustrasi pada masa itu dengan jelas merefleksikan budaya, kepercayaan, dan kondisi masyarakat. Karya seni ilustrasi etnik atau lazim pula disebut ilustrasi tradisional Nusantara

Gambar 122
Seni ilustrasi berupa kapal layar berbasis kaligrafi yang terdapat pada kepala-surat milik Ahmal al-Salih Syamsuddin, Raja Kerajaan Bone yang bertahta pada tahun 1775-1812. Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (British Library).

tersebut, ada yang berlanjut pembuatannya hingga masa sekarang ini seperti seni ilustrasi daun-lontar Bali (*prasi*) yang fungsinya direvitalisasi menjadi benda kerajinan yang dijajakan kepada wisatawan. Karya seni ilustrasi etnik yang lain, tidak lagi berlanjut oleh karena masyarakat pendukungnya, tidak lagi eksis.

2. Seni Ilustrasi dalam Konteks Kegiatan Pendidikan

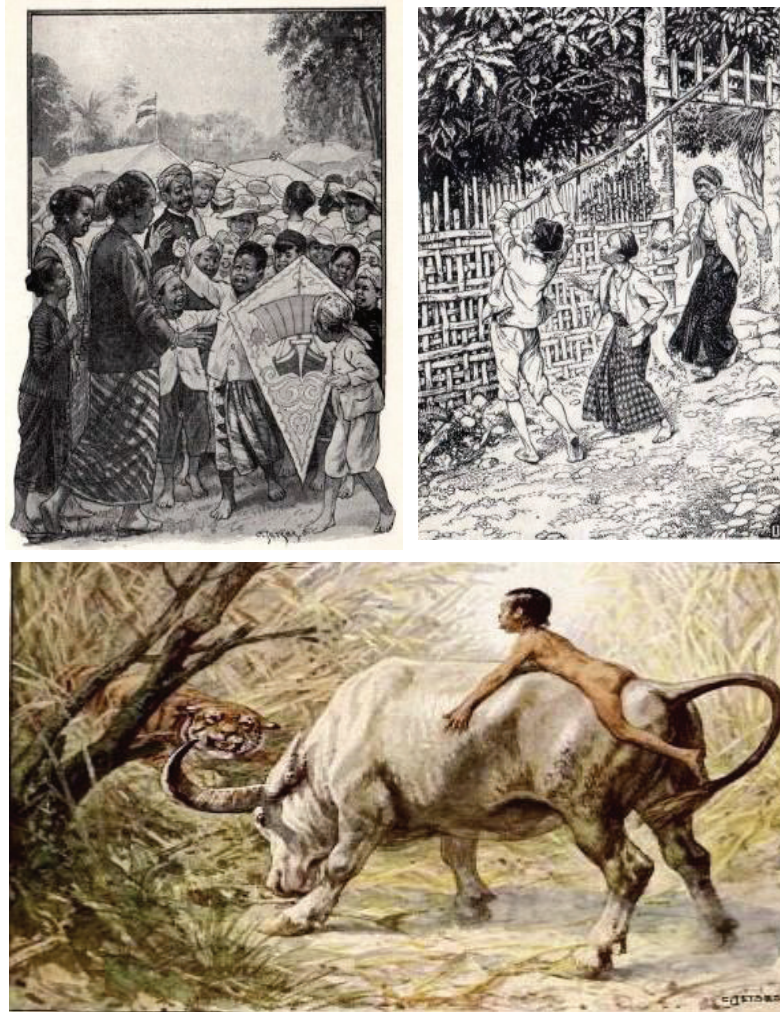
Kegiatan pendidikan formal, non-formal, dan informal, berperan penting dalam perkembangan seni ilustrasi di Indonesia. Seni ilustrasi berbasis etnik Nusantara yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, bahkan hingga saat ini seperti seni ilustrasi *prasi* di Bali, adalah berkat terjadinya transfer pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang terjadi dalam lembaga pendidikan tradisional di rumah-tangga atau di sanggar.

2.1. Pengenalan Seni Ilustrasi di Sekolah

Seni ilustrasi pada buku yang menjelaskan teks dan sekaligus menghiasi halaman dan sampul buku, meluas penggunaannya sejalan dengan dimulainya sistem persekolahan pada masa penjajahan Belanda di paruh kedua

Gambar 123
Sampul buku berilustrasi untuk bacaan bagi murid di sekolah pada zaman penjajahan Belanda. Kedua karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Jetses, nl).

Abad ke-19. Buku yang digunakan sebagai bahan bacaan di sekolah adalah buku yang dilengkapi dengan karya seni ilustrasi sebagaimana yang lazim digunakan di Eropa pada masa itu. Sejak masa itu, seni ilustrasi tren internasional yang berpijak pada estetika Barat mulai menapakkan pengaruhnya di Indonesia.

Menurut Nasution (2008: 40), di penghujung Abad ke-19 diterbitkan buku bacaan untuk anak, termasuk buku ceritera seperti *Kisah Seribu Satu Malam* dan ceritera mitologi Yunani. Belakangan, diterbitkan pula buku yang mengangkat kehidupan pribumi untuk digunakan di sekolah bagi kaum pribumi seperti buku *Uit Eigen Kring* (dari lingkungan sendiri) yang dikarang oleh Kroes dan Kroes. Sesuai dengan judulnya, buku ini mengambil topik dari dunia Indonesia sendiri. Buku ini berceritera tentang Parjin yang bekerja sebagai pembantu rumah tangga keluarga Belanda. Dengan tokoh Parjin ini, tergambarkanlah bagaimana hubungan antara Parjin dengan tuannya yang sekaligus menggambarkan kehidupan penjajah yang memegang kekuasaan

Gambar 124
Adegan yang menunjukkan kesuperioran orang Belanda terhadap orang pribumi pada buku bacaan untuk murid sekolah pada zaman penjajahan Belanda. Keempat karya seni ilustrasi yang dibuat oleh ilustrator Belanda ini berstatus milik-publik (Jetses, nl).

Gambar 125

Adegan yang menunjukkan berbagai kegiatan orang pribumi pada buku bacaan untuk murid sekolah zaman penjajahan Belanda. Ketiga karya seni ilustrasi yang dibuat oleh ilustrator Belanda ini berstatus milik-publik (Jetses, nl, J. Ising).

dengan orang terjajah yang hina dan tidak berdaya. Setiawan dkk (2007) yang menelaah ilustrasi buku *Reusdi Djeung Misnem* sebuah buku bacaan berbahasa Sunda untuk murid di Jawa Barat, menemukan hal yang sama. Menurut

Setiawan dkk, sang ilustrator buku tersebut, yang berkebangsaan Belanda yakni W. K. De Bruin, merekam secara tepat kondisi kehidupan anak pribumi pada saat itu dengan sudut pandang yang merendahkan.

Sebuah surat kabar yang terbit pada masa penjajahan bernama *Soeara*, memberikan penilaiannya bahwa buku pelajaran untuk pribumi tidak mengembangkan kesadaran akan nasionalisme (Nasution, 2008: 66). Tidak dikembangkannya kesadaran nasionalisme kaum pribumi merupakan sesuatu yang lumrah, karena pendidikan yang disemangati oleh keinginan untuk menjajah secara berkelanjutan, pastilah tidak menginginkan masyarakat yang dijajahnya sadar dan kemudian bangkit melakukan perlawanan. Penggambaran posisi orang Belanda sebagai orang yang superior dan orang pribumi sebagai yang inferior, pada akhirnya akan menanamkan di benak anak sekolah suatu perasaan rendah-diri yang menahun. Perhatikanlah adegan pada Gambar 124 yang menunjukkan posisi menyedihkan dari orang pribumi di negeri mereka sendiri.

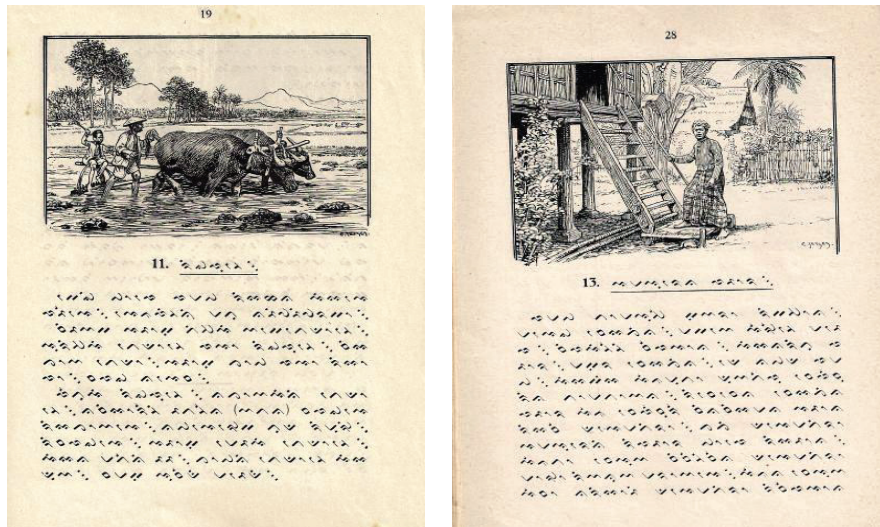
Di balik kekurangannya tidak mengembangkan rasa kebanggaan-diri murid, buku bacaan sekolah yang berilustrasi pada masa penjajahan berperan penting dalam mengembangkan minat dan apresiasi para murid dan siswa tentang seni ilustrasi. Melalui interaksinya yang terus-menerus dengan buku pelajaran yang berilustrasi, murid dan siswa secara alamiah menjadi semakin akrab dengan seni ilustrasi. Di luar lingkungan sekolah, murid sekolah dasar dan siswa sekolah menengah tentu menyaksikan pula berbagai karya seni ilustrasi berupa poster atau iklan di surat kabar yang terbit pada masa itu.

Pada masa awal kemerdekaan, diterbitkan buku *Taman Terbuka* yang terdiri atas beberapa jilid yang berisi ilustrasi multiwarna yang berceritera tanpa disertai teks. Buku *Taman Terbuka* ini sangat bermanfaat dalam membangun apresiasi murid tentang seni ilustrasi. Sebagai seorang murid sekolah rakyat pada masa itu, saya merasakan daya pikat dari buku tersebut. Sayang, jejak buku ini sulit ditemukan lagi.

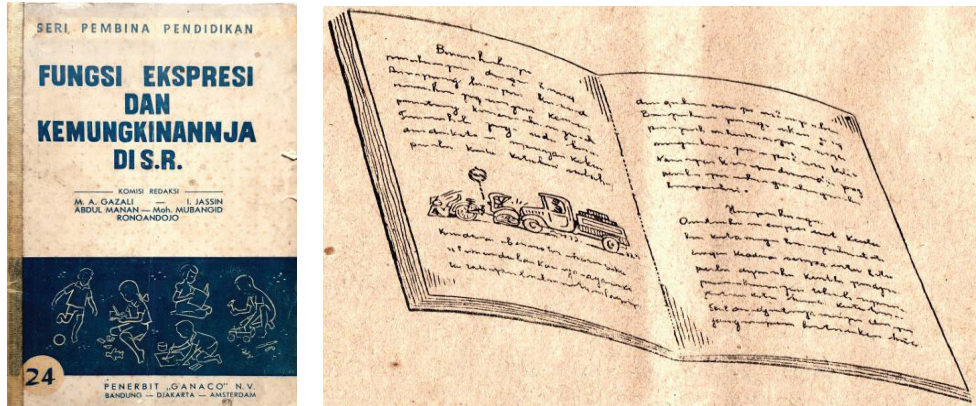
Selain ilustrasi ceritera (*story illustration*) yang ditujukan bagi murid dan siswa sekolah, dihasilkan pula karya ilustrasi untuk keperluan ilmu pengetahuan (*Scientific illustration*). Sebuah buku yang dipublikasikan beberapa saat sesudah proklamasi kemerdekaan oleh *Bataviaasch Genootschap van Kunsten En Wetenschapen* yang berjudul *Ragam-Ragam Perhiasan Indonesia*, menunjukkan hal tersebut. Penerbitan buku ini diinisiasi oleh Departemen Pengadjaran, Kesenian, dan Pengetahuan yang mendapatkan bantuan dari Djawatan Penerangan Pemerintah, Dinas Keselamatan Tentara, dan Djawatan Barang2 Kuno. Ilustrasi yang dimuat pada buku ini dibuat untuk dokumentasi

Gambar 126
Karya seni ilustrasi untuk ilmu pengetahuan (scientific illustration) yang dimuat pada buku Ragam-Ragam Perhiasan Indonesia terbitan Bataviaasch Genootschap van Kunsten En Wetenschapen.

artefak budaya etnik di Indonesia. Gambar ilustrasi yang ditampilkan yang diistilahkan sebagai "lukisan pena" menunjukkan keterampilan menggambar benda secara naturalistis/realistis dari para ilustratornya. Hal ini sejalan dengan maksud ditampilkannya ilustrasi tersebut yakni untuk memberikan penjelasan akurat tentang benda yang disebut dalam teks. Dituliskan dalam pengantar buku teks tersebut bahwa ilustrator yang ditampilkan karyanya adalah orang Indonesia asli dengan maksud menunjukkan keahlian mereka dalam menggambar. Ilustrator tersebut yakni Mhd Jamin, Soebokastowo, Rd Atje Soelaiman, dan Ardjono.

Karena murid dipandang perlu untuk mengaitkan kegiatan belajarnya di sekolah dengan lingkungan tempat ia tumbuh dan berkembang, maka pelajaran bahasa daerah menjadi bagian penting dari kurikulum. Buku pelajaran bahasa

Gambar 127
Bacaan beraksara Bugis dengan ilustrasinya untuk kelas 2 sekolah rakyat (sekolah dasar) pada tahun 1950-an. Kedua karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Jetses, nl).

daerah yang diterbitkan berisi dengan ilustrasi yang akrab dengan kehidupan keseharian murid seperti yang terlihat pada Gambar 127.

Selain murid dan siswa diperkenalkan dengan seni ilustrasi secara pasif melalui buku pelajaran dan buku ceritera, murid dan siswa juga secara aktif menciptakan karya seni ilustrasi melalui pelajaran menggambar. Hal ini terlihat sejak zaman penjajahan. Menurut Nasution (2008: 132), di sekolah menengah HBS (*Hogere Burger School*) yang didirikan pada tahun 1860, mata pelajaran menggambar terdiri atas dua mata pelajaran yakni menggambar tangan (*free-hand drawing*) dan menggambar garis (*technical drawing*). Disebutkan pula bahwa ujian menggambar yang harus diikuti oleh calon guru pada *Kweekschool* di Bandung pada ujian akhir setelah mengikuti program belajar selama empat tahun adalah menggambar tanpa contoh suatu desa, anjing, atau ayam jantan (Nasution, 1983: 44). Di sekolah swasta yang menonjol pada masa itu, seperti Taman-Siswa yang didirikan oleh Ki Hajar Dewantoro dan INS Kayutanam, Sumatera Barat, menggambar merupakan mata-pelajaran yang penting.

Gambar 128
Buku "Fungsi Ekspresi dan Kemungkinannya di SR" sebuah buku yang diterbitkan pada masa awal kemerdekaan Indonesia. Kiri: sampul, kanan: Contoh pembuatan ilustrasi untuk karangan yang dibuat oleh murid sebagaimana yang disarankan pada halaman 45 buku tersebut (foto: Sofyan Salam).

Praktik pembelajaran menggambar di sekolah sebagaimana yang terjadi pada masa penjajahan, berlangsung terus sesudah proklamasi kemerdekaan, khususnya pada dekade 1950-an. Hal ini dapat dimaklumi oleh karena pemerintah Indonesia pada saat itu lebih memberikan perhatian pada upaya mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Lagi pula, guru yang mengajar di sekolah adalah guru yang mengajar atau diajar pada masa penjajahan yang tentu akan meneruskan apa yang dialaminya.

Menggambar ilustrasi sebagai bagian penting dari pembelajaran, tercermin pada buku Seri Pembina Pendidikan yang dipublikasikan di masa awal kemerdekaan Indonesia yang berjudul *Fungsi Ekspresi dan Kemungkinannja di SR (*Sekolah Rakyat, saat ini Sekolah Dasar*).* Pada buku tersebut, disarankan kiranya murid dalam pelajaran "mengarang" berupa laporan pandangan mata (dalam buku tersebut diistilahkan "karangan obyektif") diminta untuk membuatkan karya ilustrasi untuk karangan yang dibuatnya seperti yang dicontohkan pada Gambar 128. Pada buku tersebut dituliskan panduan bagi guru agar dalam meminta murid membuat karya ilustrasi untuk karangannya hendaknya mengingatkan kepada murid bahwa ilustrasi yang dibuatnya haruslah memperjelas naskah karangan dan jumlah

ilustrasi tidak usah banyak. Hal yang penting adalah ilustrasi hanya untuk bagian yang sangat perlu saja.

Seiring dengan pembangunan pendidikan di Indonesia, pengadaan guru dengan latar belakang pendidikan seni rupa di Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan yang di masa lalu dikenal dengan nama Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP), dimulai pada tahun 1970-an dengan dibukanya program studi (saat itu bernama jurusan) Pendidikan Seni Rupa. Beberapa tahun kemudian, lulusan sarjana muda dengan gelar B.A. dari program studi ini mulai bertugas di sekolah menengah. Para lulusan ini, dengan bekal pengalaman mengikuti mata kuliah studio yang relevan dengan seni ilustrasi, dipandang cukup kompeten untuk mengajarkan menggambar ilustrasi yang merupakan salah satu pokok-bahasan dalam kurikulum sekolah yang dikenal dengan nama Kurikulum 1975. Kehadiran Kurikulum 1975 ini, seiring dengan upaya penyiapan guru, termasuk guru seni rupa, di IKIP seluruh Indonesia.

Sesungguhnya, program pendidikan untuk mempersiapkan guru guna menangani mata pelajaran menggambar di sekolah, telah dimulai pada tahun 1947 yang ditandai dengan pembukaan "Balai Pendidikan Universiter Guru Gambar (*Universitaire Leergang voor de Opleiding van Tekenleraren*) pada Fakultas Ilmu Penetahuan Teknik Universitas Indonesia di Bandung. Kelak, program ini berkembang menjadi Fakultas Seni Rupa ITB. Dibukanya program untuk mencetak guru gambar ini tidak terlepas dari peran Sjafei Sumardja yang memimpin Balai pendidikan guru gambar tersebut. Sjafei Sumardja sendiri adalah pemegang akta mengajar menggambar, *Middelbare Akt*e yang diraih di Belanda.

Program penyiapan guru menggambar di perguruan tinggi seni rupa yang lain, dibuka pula di Akademi Seni Rupa Indonesia yang disingkat ASRI (kini menjadi Institut Seni Indonesia yang disingkat ISI) di Yogyakarta. ASRI yang memulai membuka programnya pada tahun 1950, tepatnya 12 Januari, dengan dua jurusan yakni jurusan untuk mencetak seniman dan jurusan untuk mencetak guru gambar (Kusuma Atmadja, dkk, 1991: 103). R.J. Katamsi pemimpin ASRI pada masa itu adalah juga pemegang *Middelbare Akt*e. Pada masa itu ada tiga orang pribumi yang berhasil mendapatkan *Middlebare Akte*. Seorang lainnya adalah Soemarno. Sayang sekali, perkembangan di ASRI menunjukkan kecenderungan memprioritaskan program untuk menghasilkan seniman sehingga program untuk mencetak guru berhenti dengan sendirinya.

Selain program untuk mencetak guru gambar melalui Balai Pendidikan Guru Gambar di Bandung dan di ASRI Yogyakarta, dibuka pula Kursus B1 dan B2 di Yogyakarta, Madiun, dan Bandung. Program penyiapan guru ini meskipun

penting, pengaruhnya tidaklah masif dikaitkan dengan luasnya wilayah Republik Indonesia.

Kehadiran para guru khusus seni rupa di sekolah sejalan dengan mulai menyebarnya lulusan program studi Pendidikan Seni Rupa di berbagai IKIP di seluruh Indonesia, semakin memungkinkan ditawarkannya kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan apresiasi dan keterampilan seni rupa, termasuk seni ilustrasi bagi siswa sekolah menengah.

2.2. Program Pendidikan bagi Calon Ilustrator

Di sekolah menengah khusus seni rupa (pada dekade 1970-an bernama Sekolah Menengah Seni Rupa yang disingkat SMSR (kini menjadi SMK), siswa yang berbakat mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan bakatnya yang kemudian terjun ke berbagai bidang pekerjaan seni rupa, termasuk seni ilustrasi, atau melanjutkan studinya ke berbagai perguruan tinggi seni rupa seperti Fakultas Seni Rupa ITB, beberapa akademi seni rupa yang kemudian berkembang menjadi Institut Seni Indonesia (ISI) di Yogyakarta, Surakarta (Solo), Denpasar, Padangpanjang, dan beberapa kota lainnya, serta Institut Kesenian Jakarta (IKJ). Selain perguruan tinggi khusus seni rupa, ada juga perguruan tinggi umum yang membuka program studi seni rupa seperti Universitas Trisakti dengan program Studi Seni Rupa pada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Sebelas Maret yang membuka program studi Seni Murni pada Fakultas Sastra. Lulusan dari berbagai perguruan tinggi seni rupa ini kemudian terjun sebagai tenaga profesional dalam bidang seni rupa, termasuk seni ilustrasi.

Pada perguruan tinggi seni rupa tersebut, seni ilustrasi ditawarkan dalam bentuk (1) bidang peminatan “desain ilustrasi” seperti di Institut Kesenian Jakarta (IKJ) dan (2) sekumpulan mata kuliah yang relevan dengan seni ilustrasi di bawah payung Program Studi Desain Komunikasi Visual, sebagaimana yang terlihat pada kurikulum S-1 ISI Yogyakarta dan kurikulum program S-1 Jurusan Seni Rupa ITB.

Di IKJ, bidang peminatan desain ilustrasi dimaksudkan untuk mencetak ilustrator dalam berbagai bidang spesialisasi untuk bekerja pada perusahaan industri kreatif, penerbit buku, dan media massa. Untuk itu, kegiatan pembelajaran diarahkan pada teori dan praktik seni ilustrasi mencakupi ilustrasi tradisional, kontemporer, manual, dan digital.

Pada kurikulum S-1 ISI Yogyakarta, selain mata kuliah yang bersifat umum yang diperlukan atau yang dituntut untuk ditempuh oleh seorang sarjana seni rupa (seperti mata kuliah agama, kewarganegaraan, bahasa, filsafat, sejarah, dan metodologi penelitian), ditawarkan mata kuliah yang relevan dengan profesi ilustrator baik sebagai mata kuliah wajib maupun pilihan. Mata kuliah yang dikategorikan sebagai mata kuliah yang relevan antara lain Dasar-dasar Menggambar, Desain, Ilustrasi, Grafika, Teknik presentasi, Periklanan, Fotografi, Tipografi, Animasi, Komputer Grafis, Pengetahuan HAKI, Psikologi Persepsi dan Persuasi, Proses Komunikasi, Keprofesian, Desain produk, Desain Poster, Komik, *Visual Merchandising*, dan Audio Visual.

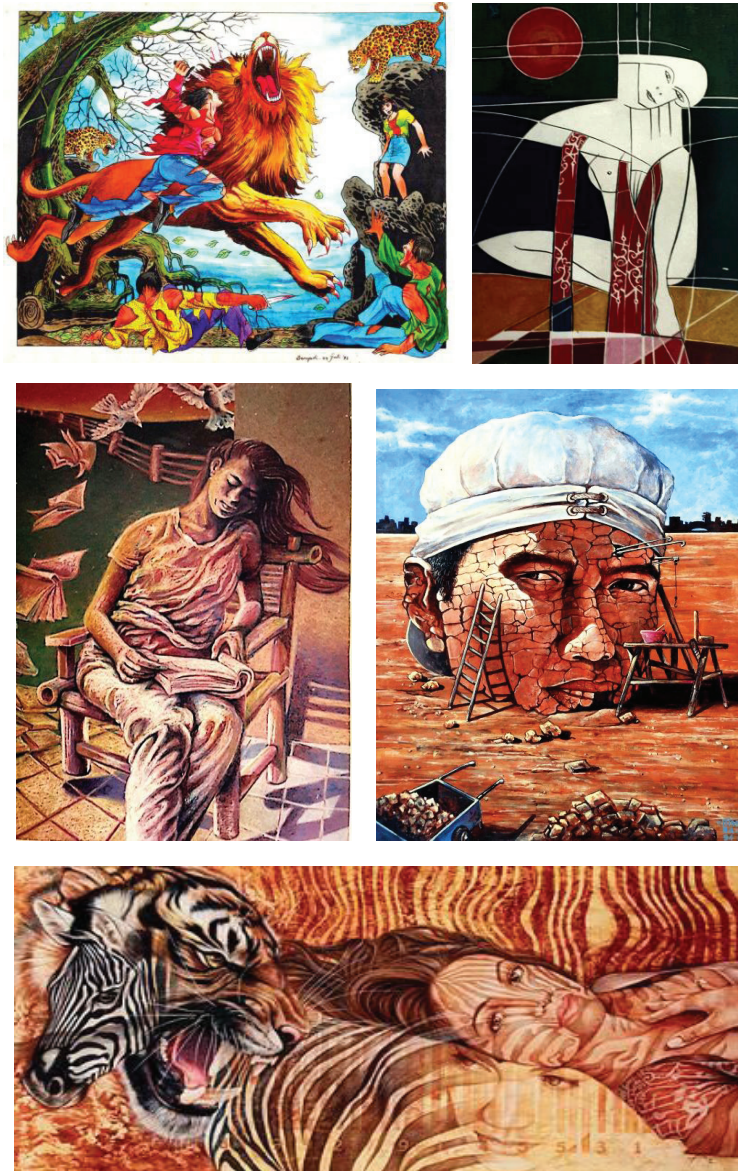
Program Desain Komunikasi Visual ITB meliputi hal yang berhubungan dengan penyampaian informasi, promosi, penegasan identitas, penerbitan, perwajahan, dekorasi, dan kemasan. Untuk itu, program pendidikan yang ditawarkannya menekankan pada dua hal pokok yakni (1) pengembangan kemampuan dalam teknik visualisasi (menggambar, fotografi, tipografi, ilustrasi, animasi, teknik-cetak, dan sinematografi) dan (2) pengetahuan metode desain dengan mempertimbangkan aspek psikologis. Seperti halnya dengan kurikulum yang ditawarkan oleh ISI Yogyakarta, mahasiswa dibekali pula dengan mata kuliah umum dan mata kuliah pengembangan wawasan. Diharapkan dengan menyelesaikan kurikulum tersebut, seorang lulusan dipandang siap untuk terjun ke dunia kerja yang relevan.

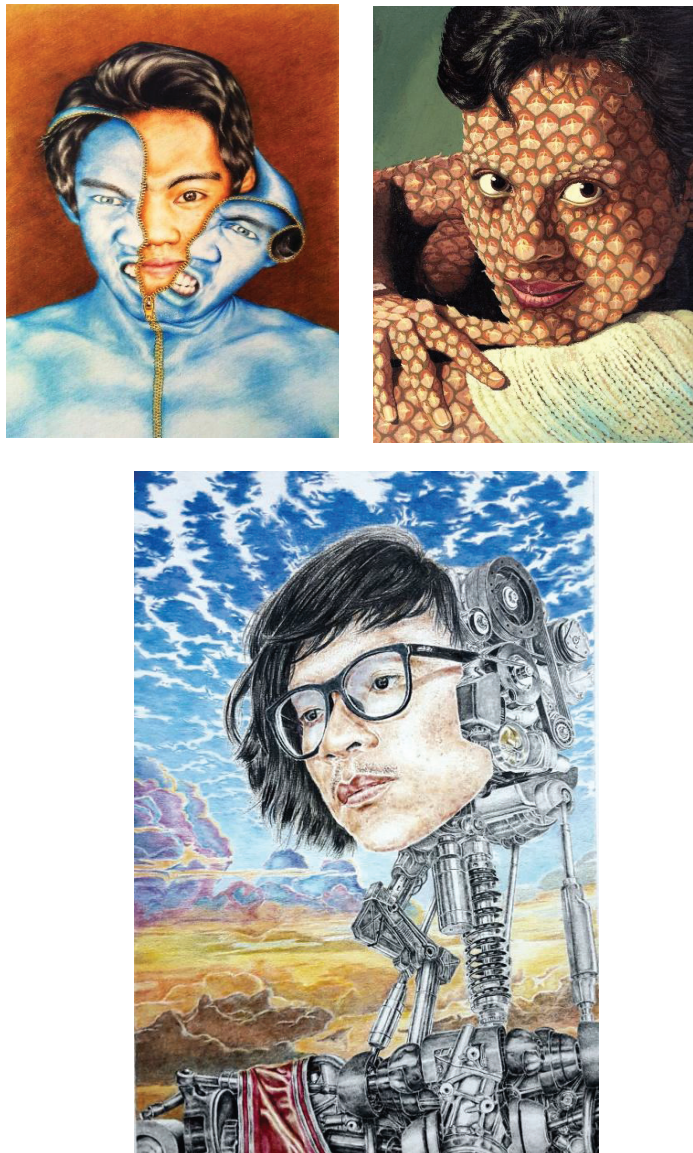
Pada awalnya, harapan yang digantungkan pada perguruan tinggi seni rupa untuk menghasilkan tenaga yang siap terjun ke masyarakat sebagai ilustrator profesional, ternyata tidaklah mudah untuk dicapai. Sebuah tulisan dari kritikus seni rupa, Agus Dermawan T., pada Surat Kabar *Sinar Harapan* terbitan 12 Oktober 1983 mengungkapkan hal ini. Ia menulis:

> Mencari potensi-potensi muda untuk penciptaan ilustrasi agaknya sama sekali tak mudah. Berbagai jalan (formal) ditempuh... Tapi hasilnya, secara pukul rata nol. Keminusan hasil itu juga bisa disimak pada upaya Sekolah Tinggi Seni Rupa "Asri" Jurusan Ilustrasi dan Grafik, umpamanya. Selama belasan tahun jurusan ini berdiri, selama itu pula tak muncul alumni yang bisa menguasai udara seni ilustrasi di tanah air. Padahal belajar di jurusan ini, menurut programnya tak kurang dari 5 tahun. Bila ada satu atau dua yang hadir dalam kancah, belum sempat menyerobot peranan yang berarti....Menyadari betapa sulitnya mencari wadah bagi pertumbuhan seni ilustrasi, maka apapun yang diusahakan orang lantas harus dianggap sah, dan perlu didukung.

Apa yang dituliskan oleh Agus Dermawan T. tersebut tentulah tidak dimaksudkan untuk menafikan eksistensi ilustrator yang aktif pada masa itu, yang pernah mengecap pendidikan di perguruan tinggi seni rupa seperti Priyanto, Jan Mintaraga, Dwi Koendoro, Hasmi, Ganes Th dan G.M. Sudharta yang karya-karyanya dikenal luas oleh masyarakat (meskipun tidak semua ilustrator tersebut menyelesaikan studi). Tulisan Agus Dermawan T. di atas merupakan penilaian tentang kondisi dunia ilustrasi pada tahun 1980-an. Kondisi saat ini sudah sangat jauh berbeda seiring dengan maraknya pembukaan Program Studi Desain Komunikasi Visual di berbagai perguruan tinggi negeri maupun swasta. Lulusan Program Studi Desain Komunikasi Visual ini banyak yang kemudian menjadi ilustrator, tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan akan seni ilustrasi di dalam negeri tetapi juga di mancanegara (tanpa harus meninggalkan Indonesia). Adapun perguruan tinggi yang membuka Program Studi Desain Komunikasi Visual selain perguruan tinggi seni rupa yang telah disebutkan di atas, antara lain (disusun secara alfabetis) adalah:

1. Institut Teknologi Nasional.
2. Sekolah Tinggi Teknik Surabaya.
3. STIKOM, Surabaya.
4. Universitas Bina Harapan, Jakarta.
5. Universitas Bina Nusantara, Jakarta.
6. Universitas Dian Nusantara.
7. Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW), Salatiga.
8. Universitas Multimedia Nusantara.
9. Universitas Negeri Makassar.
10. Universitas Negeri Malang.
11. Universitas Negeri Semarang.
12. Universitas Paramadina.
13. Universitas Pelita Harapan.
14. Universitas Surabaya, Surabaya.
15. Universitas Telkom, Bandung.

Menarik untuk dicatat, bahwa banyak pula ilustrator profesional dewasa ini justru berlatar-belakang pendidikan ilmu arsitektur. Hal ini tidaklah mengherankan karena ilmu arsitektur dan ilmu seni ilustrasi berbasis pada kegiatan yang sama yakni menggambar. Para penggelut ilmu arsitektur tersebut tertarik pada seni ilustrasi dan lalu berdwifungsi atau bahkan memilih profesi ilustrator dalam menapak karier. Beberapa orang di antaranya adalah Wedha Abdul Rasyid, penemu WPAP (Wedha's Pop Art Portrait atau FMB, Foto Marak Berkotak), Veby Surya Wibawa yang populer dengan VBI Djenggotten, Azisa Noor, Chris Lie, dan Ario Anindito.

Gambar 129

Karya seni ilustrasi yang dihasilkan oleh lulusan dan dosen Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK). Atas, kiri: "Eliminasi" karya Suryadi. Atas, kanan: "Gadis Sakura," karya Sem Cornelyous Bangun. Tengah, kiri: "Membaca," karya Andi Harisman. Tengah, kanan: "Renovasi Diri," karya Amir Hafied. dan bawah: "Zebra" karya S. Sabaruddin. Hak-cipta kelima karya seni ilustrasi tersebut pada ilustratornya.

Gambar 130

Karya seni ilustrasi editorial mahasiswa peserta mata kuliah "Studi Khusus Seni Ilustrasi" pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar. Atas, kiri: "Potret-diri" karya Jamal. Atas, kanan: "Manusia Nenas" karya Ruseyatima. Bawah: "Manusia Mesin" karya Muhammad Risyaidil Adhlani. Hak-cipta ketiga karya seni ilustrasi ini pada ilustratornya.

Meskipun tidak dimaksudkan untuk mencetak perupa profesional, cukup banyak lulusan dari Program Studi Pendidikan Seni Rupa Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan yang tujuan utamanya menjadi guru seni rupa di sekolah, terjun menjadi ilustrator paruh-waktu, atau bahkan beralih menjadi ilustrator penuh-waktu dan meninggalkan pekerjaannya sebagai guru di sekolah. Demikian pula dengan dosen pada Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, cukup banyak yang meluangkan sisa waktunya untuk menjadi Ilustrator paruh-waktu. Gambar 129 menunjukkan karya seni ilustrasi beberapa orang yang habitatnya di Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, lembaga untuk mencetak guru.

Intensitas pembinaan kemampuan mahasiswa program studi kependidikan dalam berbagai bidang studio seni rupa, termasuk seni ilustrasi memungkinkan mereka untuk menjadi seorang ilustrator profesional. Sebagai contoh, dalam mata kuliah Studi Khusus Seni Ilustrasi yang ditawarkan bagi mereka yang memiliki bakat dan minat khusus dalam seni ilustrasi, peserta mata kuliah diberikan tugas yang menantang sebagaimana yang dihadapi oleh ilustrator profesional. Misalnya, pada mata kuliah Studi khusus Seni Ilustrasi yang ditawarkan pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar, mahasiswa ditugasi membuat karya seni

Gambar 131
Suasana pembimbingan dalam Mata Kuliah Studi Khusus Seni Ilustrasi pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar. Foto: Muhammad Saleh Husain.

ilustrasi editorial dengan tema yang menuntut kemampuan intelektual dan teknis yang komprehensif. Gambar 130 menunjukkan contoh karya mahasiswa dalam merespon tugas ilustrasi editorial yang diberikan. Sayang sekali, potensi yang ditunjukkan oleh peserta mata-kuliah Studi Khusus Seni Ilustrasi ini berhenti pada masa perkuliahan. Hanya satu dua orang saja yang masih aktif menciptakan karya seni ilustrasi, setelah lulus.

Lembaga pendidikan yang juga signifikan kontribusinya dalam melahirkan ilustrator adalah lembaga pendidikan non-formal seperti sanggar seni rupa dan organisasi perupa, tempat perupa muda mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya dalam bidang seni rupa/seni ilustrasi di bawah bimbingan perupa senior. Banyak di antara anggota sanggar seni rupa aktif menghasilkan karya seni ilustrasi. Contoh sanggar seni rupa ini antara lain Sanggar Bambu, Sanggar PIM, Sanggar SIMPASSRI, Sanggar Raden Citra, Sanggar Pandanwangi, Sanggar Arti, Sanggar Lagaligo, Sanggar Remaja Garajas, dan banyak lagi. Ilustrator dengan karya seni ilustrasi yang menarik seperti Danarto, Kentardjo, Mulyadi W, Teguh Santoso, Suryono (Si Jon), Non-O, Kamso, dan Sebastian adalah ilustrator yang berlatar belakang pendidikan non-formal di sanggar seni rupa. Akhir-akhir ini berbagai komunitas ilustrator di beberapa kota yang memberi peluang bagi para anggotanya untuk saling asah dan asuh dalam suasana yang informal dalam bentuk lokakarya, diskusi, berkreasi bersama, pameran, dan penerbitan. Selain melakukan kegiatan internal bagi anggotanya, komunitas ini sering pula melakukan kegiatan kolaboratif dengan komunitas atau organisasi seni ilustrasi atau grafis. Hal ini berdampak terhadap perkembangan seni ilustrasi di tanah air. Komunitas ilustrator tersebut antara lain Akademi Samali (Aksam), Apotik Komik, Illuminator, Jagoan Komik, KPK (Komunitas Perakit komik), Kopi Keliling, Morning Drawing, Pena Hitam, Red Army, Serupa, dan Syarekat Kreatifiyah Indonesia.

Ilustrator yang lahir dari proses belajar-sendiri (otodidak) juga cukup banyak jumlahnya, mulai dari ilustrator yang aktif di masa lalu, maupun masa kini; mereka yang membuat ilustrasi untuk pelanggan dalam negeri, maupun luar negeri. Beberapa di antaranya menjadi ilustrator/kartunis yang menonjol seperti RA Kosasih yang dipandang sebagai perintis komik Indonesia, Zam Nuldyn, Wid NS, Sim, dokter Bisono, dokter F.X. Suhardjo Wignyodarsono Zaldy, Alex Dinuth, Rana Wijaya Soemadi, Tri Sepdian Aditia, Arief Witjaksana, Diela Maharanie, Isrol Triono, Septian Fajrianto, Daniel Indro Wijayanto, Erik Senopati, dan banyak lagi.

3. Seni ilustrasi Naratif

Seni ilustrasi naratif diemban oleh ceritera-bergambar. Ceritera-bergambar identik dengan *comics* dalam Bahasa Inggeris. *Comics* terdiri atas 2 jenis dengan berbagai variasinya, yakni (1) *comics-strip* berupa ceritera bergambar bersambung yang pendek; biasanya dimuat secara berseri pada surat kabar atau majalah dan (2) *Comics-book* berupa ceritera bergambar bersambung dalam bentuk buku.

3.1. Lahirnya Istilah Cergam dan Cergamis

Didorong oleh kegemaran orang Indonesia untuk membuat singkatan, maka ceritera-bergambar pun disingkat menjadi "cergam." Singkatan ini mengingatkan kita akan istilah "cerpen" dan "cerbung" yang merupakan singkatan dari ceritera-pendek dan ceritera-bersambung. Adalah Bung Karno, presiden pertama Republik Indonesia yang menyebarkan virus kegemaran membuat singkatan ini kepada masyarakat. Seperti diketahui, Bung Karno gemar dan amat kreatif dalam membuat singkatan sebagaimana yang tercermin pada singkatan yang dilontarkan dalam pelbagai pidatonya.

Pada masa mulai populernya ceritera-bergambar dalam masyarakat, istilah "cergam" disenangi penggunaannya, baik oleh para ilustrator yang menyebut dirinya sebagai cergamis, maupun oleh masyarakat. Konon kabarnya, hal ini tidak terlepas dari semangat yang dikobarkan oleh Bung Karno yang salah satu aspeknya adalah "kepribadian nasional." Pada edisi pertama majalah Tjergam (baca: cergam) yang diasuh oleh cergamis Medan Zam Nuldyn, ditegaskan bahwa istilah tjergam bersifat dinamis dan revolusioner dan karena itu, isi majalah tersebut diupayakan untuk "membangun spirit, moral, dan mental masyarakat, di samping tujuan yang berfungsi mendidik, mencintai keindahan, mencintai keluhuran budaya nasional..." Pada saat itu, istilah "cergam" berkibar-kibar mengalahkan istilah "komik;" istilah "cergamis" mengalahkan istilah "komikus." Saat itu pula lahir organisasi IKASTI (Ikatan Seniman Tjergamis Indonesia).

3.2. Membangun Nasionalisme melalui Cergam

Menurut Bonneff (1998: 19-20), cergam mulai menampakkan jejaknya di Indonesia pada masa penjajahan Belanda yakni saat surat kabar berbahasa Melayu *Sin Po* yang menjadi media komunikasi Cina peranakan di Indonesia memuat cergam karya Kho Wang Gie yang kelak pada tahun 1931 mulai melahirkan tokoh ceritera lucu Put On. Put On yang gendut, rendah hati, lugu,

dan sederhana, populer hingga saat ini terutama dengan diterbitkannya kembali ceritera jenaka tersebut dalam bentuk buku.

Pada tahun 1939, Madjallah *Ratoe Timoer* di Solo menerbitkan cergam karya Nasroen AS yang berjudul *Mentjari Poetri Hidjau* (Atmowiloto, 1981/1982: 109). Ceritera ini merupakan legenda kuno Sumatera yang menceriterakan penolakan lamaran seorang raja dari Kerajaan Aceh terhadap Puteri Hijau dari Kerajaan Deli yang mengakibatkan pertumpahan darah antara kedua kerajaan tersebut. Cergam *Mentjari Poetri Hidjau* ini dapat dipandang sebagai cerminan kesadaran pembuatnya akan pentingnya tema ceritera lokal.

Gambar 132
Salah satu halaman cergam "Mentjari Poetri Hidjau" karya Nasroen AS (kiri) dan salah satu halaman cergam-wayang yang berjudul "Mahabrata" karya R.A Kosasih (Sumber, Atmowiloto, 1981/1982, hal 115 dan 117).

Sejak masa penjajahan, ceritera bergambar yang berpijak pada kehidupan dunia Barat, seperti ceritera Flash Gordon, telah masuk ke Indonesia melalui harian dan mingguan berbahasa Belanda.

Pada masa pendudukan Jepang yang singkat, pers diarahkan untuk propoganda kejayaan Asia Timur Raya. Karena itu, cergam yang tidak relevan, tidak mendapatkan tempat.

Sesudah proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia dideklarasikan pada tahun 1945, persoalan yang dihadapi oleh Bangsa Indonesia adalah bagaimana mempertahankan kemerdekaan dalam kondisi kemampuan yang serba terbatas. Kondisi ini menjadikan cergam mengalami hambatan dalam pengembangannya.

Geliat kehidupan cergam mulai menampak ketika Abdulsalam, seorang ilustrator yang berdomisili di Yogyakarta, membuat cergam sebagai bagian dari upaya membangkitkan semangat nasionalisme dengan tema pembebasan kota Yogyakarta yang dimuat di Harian Kedaulatan Rakyat (Yogyakarta) dan Harian Pikiran Rakyat (Bandung). Ceritera ini berbasis kejadian sebenarnya sehingga cergam tersebut dikategorikan sebagai cergam sejarah. Abdulsalam terlibat

Gambar 133
Jenis serial komik luar negeri yang telah masuk ke Indonesia sejak masa penjajahan: Flash Gordon, Tarzan, dan Phantom. Karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Wikicommons)

secara aktif dalam perjuangan kemerdekaan dan pernah ditahan Belanda. Selain cergam pembebasan Yogyakarta yang diberi judul *Kisah Pendudukan Yogya,* Abdulsalam juga membuat cergam pemberontakan Pangeran Diponegoro dan Djoko Tingkir. Abdulsalam adalah ilustrator yang bangga dengan profesinya sebagai ilustrator. Konon ia pernah diajak untuk menjadi pelukis oleh Sudjojono tokoh pergerakan seni lukis modern Indonesia, tetapi ia menolak karena merasa lebih pas sebagai ilustrator. Lagi pula menurut Abdulsalam, jumlah pelukis sudah banyak (Atmowiloto, 1979: xiii). Pada usia senjanya, Abdulsalam masih membuat cergam dengan tema perjuangan.

Cergam perjuangan karya Abdulsalam dapat dipandang sebagai upaya mengimbangi cergam yang datang dari Amerika pada penghujung 1940-an seperti Tarzan, Rip Kirby, Phantom, dan Johnny Hazzard yang disusul dengan ceritera klasik seperti ceritera Iskandar Agung, Marco Polo, Alice di Negeri Ajaib, Taras Bulba, dan lainnya. Pada masa itu muncul pula cergam yang diangkat dari ceritera yang berasal dari Cina seperti petualangan Sie Djien Koei dari masa Kaisar Tang. Cergam tersebut tentulah memperkaya khasanah bacaan di Indonesia.

Di Bandung, R.A Kosasih membuat cergam *Sri Asih* yang terinspirasi dari ceritera Superman dari Amerika dengan tokoh dan latar Indonesia. Hal yang sama dilakukan John Lo dan Kong On. John Lo membuat cergam dengan tokoh Putri Bintang dan Garuda Putih yang melawan Mr Setan yang berdomisili di Washington, sedangkan Kong On membuat ceritera dengan tokoh Kapten Komet astronot Indonesia yang memimpin ekspedisi ke luar angkasa.

Kampanye "Kebudayaan Nasional yang Berkepribadian Indonesia" yang digelorakan oleh Bung Karno berdampak terhadap kehidupan cergam pada dekade 1950-an. Timbul desakan agar cergam di Indonesia tampil sesuai dengan kepribadiannya sendiri dan tidak mengekor pada budaya Barat. Para cergamis mersepon kampanye ini melalui karyanya. Lahirlah cergam-wayang dan cergam yang mengangkat ceritera lokal. Pada sebuah cergam-wayang yang diterbitkan di Solo secara jelas dituliskan pada pengantarnya bahwa cergam tersebut hadir untuk melindungi pembaca muda dari pengaruh kebudayaan luar yang negatif serta diharapkan menjadi motivasi agar cergam dari luar yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa tidak lagi diimpor (Bonneff, 1998: 104).

Cergamis yang penting perannya dalam penerbitan cergam-wayang ini adalah R.A Kosasih yang melahirkan cergam serial *Mahabrata*. John Lo dengan karyanya *Raden Palasara*, serta Ardisoma yang menggarap ceritera *Ramayana* dan *Mahabrata*. Penting untuk dicatat bahwa dalam membuat cergam-wayang, para cergamis menunjukkan upaya untuk menjadikan ceritera wayang yang berakar pada budaya lama dari sumber Hindu ini relevan dengan budaya lokal. Bahkan ada yang mengangkat ceritera wayang dengan setting kehidupan masa kini seperti Petruk Gareng yang mengejar penjahat yang bersembunyi di sebuah pulau terpencil. Dalam ceritera tersebut Petruk dan Gareng mengenakan model pakaian trendi, menaiki *speed boat* yang dilengkapi dengan peralatan semacam teropong canggih. Selain cergam-wayang, lahir pula cergam yang mengangkat ceritera rakyat yang melegenda seperti Lutung Kasarung, Sangkuriang, Nyi Roro Kidul, Loro Jongrang, Bawang-Merah dan Bawang-Putih, serta banyak lagi.

Sebuah fenomena yang menarik dalam kaitannya dengan pembuatan cergam pada dekade 1950 s.d. 1960-an, adalah tampilnya Kota Medan sebagai pusat pembuatan cergam yang menyuplai kebutuhan cergam ke berbagai wilayah tanah air. Bonneff (1998: 34) menyebut tahun 1960-1963 sebagai masa kepeloporan Kota Medan ini sebagai "zaman keemasan" cergam Indonesia, dari segi keproduktifan dan keartistikan karya dengan dua orang cergamis utama Kota Medan sebagai ikonnya yakni Taguan Hardjo dan Zam Nuldyn.

Pada mulanya, cergamis Kota Medan memulai dengan membuat cergam-wayang seperti yang dilakukan oleh Bahsjar SJ, tetapi karena kurang laris, lalu cergamis beralih ke cergam yang diangkat dari ceritera rakyat Sumatera (Minangkabau, Tapanuli, Deli kuno), cergam petualangan, dan kemudian cergam perjuangan bangsa. Seperti halnya dengan cergam-wayang, maka cergam dengan tema legenda lokal, ceritera petualangan, dan ceritera perjuangan, dimaksudkan sebagai media pendidikan bagi generasi muda. Ceritera perjuangan bangsa yang diangkat dalam cergam meliputi perjuangan pahlawan meniadakan penjajahan untuk mempertahankan harga-diri dan merebut kemerdekaan hingga perjuangan untuk mempertahankan proklamasi yang berlanjut pada upaya membangkitkan semangat anti imperialisme dan kolonialisme.

3.3. Cergam yang Dirazia dan Diawasi

Seiring dengan semakin populernya cergam dalam masyarakat, muncul tema roman remaja dan ceritera silat yang dalam waktu singkat digandrungi oleh para pembaca cergam, utamanya remaja. Kegandrungan pembaca ini melahirkan cergamis baru, termasuk mereka yang tidak begitu piawai menggambar dan gemar mengangkat adegan erotis dan kekerasan dalam cergam yang dihasilkannya. Tentang hal ini, Bonneff (1998: 128-129) mencatat:

> Melukiskan adegan ciuman tidak lagi dianggap sebagai pelanggaran moral. Para komikus tidak segan-segan membumbui ceritera mereka, baik roman remaja maupun silat dengan gambar adegan yang tidak senonoh, atau berselera rendah. Indonesia akhir-akhir ini sedang mengalami liberalisasi cepat dalam bidang moral, satu persatu berbagai tabu dihilangkan...Para produsen komik ingin mengikuti evolusi yang terjadi dalam sarana ungkap yang lain: film, roman populer, ceritera pendek dalam mingguan sensasi.

Karena merebaknya cergam jenis ini, timbullah reaksi dalam masyarakat yang memandang cergam sebagai bahan bacaan yang tidak

mendidik dan karena itu tidak patut untuk dibaca. Ketidaksabaran masyarakat terhadap hal ini menimbulkan tindak razia di tempat yang diperkirakan cergam berada seperti di kios tempat penyewaan dan di sekolah sebagaimana yang terjadi pada tahun 1955-an dan 1965-an. Cergam yang ditemukan dikumpulkan lalu dibakar. Berbagai pendapat yang terungkap melalui media massa mencerminkan hal ini, di antaranya:

1. Tajuk Surat Kabar *Kompas* menuliskan bahwa harus diakui cergam yang dihasilkan umumnya terkesan bagaikan sampah; buruk dalam hal gambar, bahasa, dan ceritera (Kompas, Rabu 30 September 1981);
2. Majalah *Gadis* No. 32 Th VII, 1 Desember 1980 memuat pernyataan bahwa Permadi SH dalam sebuah diskusi pada bulan November 1980 tentang cergam menyatakan bahwa banyak cergam yang buruk dalam hal ceriteranya, gambarnya, tulisannya, dan mutu kertasnya. Ia menegaskan bahwa komik yang demikian itu adalah sampah yang membahayakan konsumen. "Ia adalah sampah yang mahal karena menguras isi kantong."
3. Jurnal *Analisis Kebudayaan*, Th II No.1, 1981/1982 memuat informasi bahwa Panitia Tahun Buku Internasional 1972 menilai cergam sebagai sesuatu yang tidak terarah. Bahkan Baharuddin MS memandang cergam sebagai produk yang tidak berguna. Selanjutnya dalam jurnal tersebut ditegaskan bahwa Penerbit Pustaka Jaya tidak akan menerbitkan cergam karena menjadikan anak malas.
4. Surat kabar *Kedaulatan Rakyat* terbitan 16 April 1970 memuat pernyataan seorang anggota masyarakat, Ny. Riena Koeswoyo, bahwa cergam dapat disejajarkan dengan terbitan pornografis, non gramatis, dan non-edukatif, meskipun hal itu terasa berlebihan (dalam Bonneff, 1989: 99).

Dengan dipandangnya cergam sebagai sesuatu yang membahayakan kehidupan remaja, lahirlah kebijakan pemerintah untuk mengawasi jenis karya seni ilustrasi yang satu ini. Pada awalnya dibentuk tim penelitian yang melibatkan pemangku kepentingan (*stakeholder*) yaitu Depdikbud, Depsos, Deppen, penerbit, komikus, dan Lembaga Swadaya Masyarakat untuk meneliti kelayakan sebuah cergam. Karena tim ini tampaknya tidak efektif, maka kemudian kepolisian mengambilalihnya dan menjadi lembaga pemberi izin terbit suatu cergam. Walhasil, untuk terbit, sebuah cergam harus mengantongi izin kepolisian. Tetapi ini hanya berlaku bagi cergam yang diterbitkan di ibukota dan di Jawa Barat. Sementara itu, di kota lain yang juga menerbitkan komik, tidak tersentuh.

Menyiasati aturan tentang izin penerbitan cergam ini, penerbit yang nakal tidak kehabisan akal. Penerbit yang tinggal di Jakarta sengaja menggunakan alamat di kota lain untuk menghindar, atau bahkan dengan nekadnya memalsukan cap perizinan dan tanpa mencantumkan alamat penerbit. Mungkin karena pelanggaran yang tidak dapat ditangani ini, kebijakan penerbitan izin bagi cergam yang akan diterbitkan oleh penerbit di Jakarta dan Jawa Barat, akhirnya dihentikan.

Menyikapi masalah kualitas cergam yang tidak memenuhi harapan dalam konteks pendidikan, sebuah majalah secara khusus memberikan rekomendasi tentang komik yang beredar, mana yang dianjurkan untuk dibaca anak-anak, dan mana yang tidak dianjurkan seperti yang dapat dilihat pada Gambar 134. Pada Gambar tersebut, misalnya direkomendasikan hal berikut:

1. Komik *Tarzan* karya Edgar Rice tidak dianjurkan dengan alasan orang kulit hitam selalu digambarkan tolol dan jahat;
2. Komik Tintin *Tawanan Dewa Matahari* dianjurkan dengan alasan ceritera tersebut merupakan petualangan yang santai dan mengasyikkan;
3. Komik *Prahara Peti Hitam* tidak dianjurkan karena terlalu banyak adegan ngeri dan kekerasan.

Dianjurkan
Cerita binatang yang cukup menarik.

Dianjurkan
Cerita-cerita Alkitab yang divisuilkan dengan cukup baik.

Tidak dianjurkan
Gado-gado science fiction, horor dan kekerasan.

Dianjurkan
Lebih mendekatkan anak pada peristiwa-peristiwa agama.

Bukan bacaan anak kecil
Terlalu banyak adegan ngeri dan kekerasan.

Harus diteliti isinya
Ada yang bagus, ada yang kurang baik gambarnya. Tidak semua cerita Andersen

Dianjurkan
Petualangan yang santai, dan mengasyikkan.

Tidak dianjurkan
Orang kulit hitam selalu digambarkan tolol dan jahat.

Gambar 134
Halaman pada sebuah majalah (majalah tidak teridentifikasi) yang berisi rekomendasi tentang komik yang layak dan tidak layak untuk dibaca oleh anak-anak. (Foto: Sofyan Salam).

3.4. Cergam dalam Pusaran Dinamika Kapitalisme dan Globalisasi

Kecemasan masyarakat terhadap pengaruh buruk cergam yang mendorong pihak keamanan merazia dan mengawasi penerbitan cergam, sesungguhnya berpangkal pada persaingan tidak sehat para cergamis dan penerbit untuk memasarkan produk di tengah meningkatnya minat masyarakat terhadap cergam. Akar persoalannya adalah sebagian besar cergamis dan penerbit yang bersaing, memproduksi cergam yang berkualitas buruk. Atmowiloto mencatat pada sebuah artikelnya yang diterbitkan pada awal tahun 1980-an bahwa antara sekitar 300-an cergamis yang terdaftar, hanya sekitar 30 orang saja yang baik dan perlu mendapatkan perhatian tanpa merinci nama

Gambar 135
Penggambaran figur tokoh cergam karya Jan Mintaraga yang menunjukkan figur yang penampilan fisik dan "gaya"nya bagaikan orang Barat (Foto: Sofyan Salam).

cergamis tersebut (1981/1982; 111). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Bonneff yang menyatakan bahwa adanya cergamis yang tidak profesional yang bersedia dibayar oleh penerbit dengan honorarium yang rendah, bahkan yang penting karyanya diterbitkan, menjadi penyebab banyaknya cergam yang tidak bermutu. Selain dibayar dengan honorarium yang rendah, para cergamis umumnya bekerja sendiri karena ketidakmampuan untuk membentuk tim-kerja yang tangguh untuk diajak berdiskusi dan bekerja bersama. Plagiarisme pun merajalela. Sementara itu, penerbit buku cergam bukanlah penerbit dalam arti yang sesungguhnya yang memiliki tim editorial. Banyak di antara mereka adalah pedagang yang memiliki dana pas-pasan untuk mencetak dan mendistribusikan cergam tanpa memberi perhatian akan isi cergam yang

dicetaknya. IKASTI sebagai organisasi yang menghimpun cergamis tidak berdaya dalam menangani perselisihan para anggotanya.

Cergamis yang dipandang memiliki karya yang baik, selain nama yang telah disebutkan di muka, diurutkan berdasarkan kesenioran, antara lain: Ganes Th, Delsy Syamsumar, Wid NS, Jan Mintaraga, Zaldy, Sim, Teguh Santosa, Djair Warni, Hasmi, Man, Hans Jaladara, dan Jeffry. Para cergamis ini selain karyanya menjadi pembahasan pengamat seni rupa, juga karyanya sering ditampilkan dalam pameran seni ilustrasi, dan diminta berbicara dalam forum diskusi atau seminar.

Para cergamis tersebut yang karya-karyanya merajai blantika cergam pada era 1960 s.d. 1980-an, menjadi idola pembaca cergam Indonesia. Beberapa nama tersebut bahkan melegenda seperti Ganes Th dengan karyanya *Si Buta dari Gua Hantu*, Hans Jaladara dengan *Panji Tengkorak*, Djair dengan *Jaka Sembung*, Hasmi dengan *Gundala Putera Petir*, Wid NS dengan *Godam si Manusia Baja*, dan Jan Mintaraga dengan cergam roman metropolitannya yang mengungkap gaya dan problema hidup anak orang kaya Jakarta. Tokoh yang digambarkan dalam cergam Jan Mintaraga adalah orang Indonesia yang fisik dan gayanya seperti orang Barat, baik untuk cergam roman, cergam kerajaan, maupun cergam silat. Konon bintang film Roy Marten terinspirasi oleh Rio, tokoh cergam Jan Mintaraga. Para cergamis legendaris tersebut mendapatkan penghasilan yang lumayan setara dengan ketenaran yang diperolehnya.

Akan tetapi sebuah perubahan yang tidak dapat dielakkan, kemudian secara pelan tapi pasti, mengantarkan cergam Indonesia ke fase kemundurannya. Cergam Indonesia yang pada mulanya tumbuh sebagai wahana perjuangan untuk membangkitkan kepribadian nasional, berhasil menjadi sebuah komoditas populer, kemudian tidak berdaya menghadapi arus perubahan yang diakibatkan oleh dua hal yang datang secara bersamaan yakni (1) belitan kapitalisme dalam pendistribusian bahan bacaan dan (2) terjangan globalisasi seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Pendistribusian buku cergam sejak dekade 1950-an bertumpu pada agensi perorangan atau tempat penyewaan cergam di seluruh Indonesia. Taman bacaan inilah yang menjadi simpul penjualan cergam yang kemudian menawarkan jasa penyewaan ke publik. Sejak 1980-an, kondisi mulai berubah seiring dengan tumbuhnya perusahaan yang memiliki modal raksasa yang mampu membangun dan sekaligus mengendalikan retail buku. Dengan kehadiran retail buku yang dikontrol dari pusat perusahaan, maka praktis agensi yang memiliki modal serba terbatas, sedikit demi sedikit, menjadi lumpuh. Toko buku berjaringan kemudian mengambil alih peran yang

sebelumnya dilakoni oleh para agensi. Sebagai ilustrasi, berikut ini cuplikan tulisan pada surat kabar Kompas terbitan 4 Oktober 1981:

> *Sekitar tahun 1966-1970 komik-komik Jan Mintaraga dan Ganes Th bisa dicetak sampai 10.000 eksemplar. Tapi sekarang, untuk komikus yang sama, dicetak sekitar sepersepuluhnya. Sementara untuk pengarang baru hanya dicetak 500 buku saja! ...karena kalau tidak, sudah pasti akan bangkrut sementara diteruskan juga datang risiko rugi.*

Dalam sebuah diskusi tentang komik di Taman Ismail Marzuki pada tanggal 27 September 1981, sebagaimana yang diungkapkan oleh Kompas terbitan 4 Oktober 1981, Jan Mintaraga mengecam penerbit komik terjemahan yang menjadikan komik lokal terpuruk. Tetapi penerbit berkilah bahwa dengan menerbitkan komik terjemahan, mereka tidak perlu membayar honorarium komikusnya. Lagi pula, mereka sendiri tidak menyangka jika komik terjemahan akan laku keras.

Dengan toko buku berjaringan, kualitas buku yang diterbitkan atau dijual, menjadi berstandar. Konsekuensinya adalah untuk menghasilkan buku cergam yang memenuhi standar, biaya produksinya menjadi lebih mahal. Atas pertimbangan itulah, toko buku berjaringan lebih memilih untuk menerbitkan dan menjual buku cergam terjemahan dari luar yang ternyata biaya produksinya jauh lebih murah. Mengalirlah buku cergam yang berasal dari Eropa, Amerika, dan Jepang ke Indonesia. Istilah “cergam” yang dengan bangga digunakan pada masa lalu, kemudian secara pelan tergeser oleh istilah “komik” yang lebih mengglobal, dan karena itu digandrungi oleh kalangan generasi muda (catatan penulis: agar lebih sinkron, pada tulisan selanjutnya, digunakan istilah “komik”). Para pengguna fanatik istilah cergam yang sudah menua, perlahan-lahan meninggalkan gelanggang. Kuasa penerbit pemilik modal semakin menjadi-jadi sejak dekade 1990-an yang ditandai dengan semakin mengalirnya komik impor.

Mengalirnya buku komik terjemahan dari luar secara alamiah mengubah selera pembaca. Komik Jepang dengan karakternya yang khas, yang dikenal dengan istilah *manga*, amat besar pengaruhnya terhadap komik Indonesia. *Manga* sesungguhnya merupakan istilah yang bagi orang Jepang, bermakna komik atau kartun, di manapun komik atau kartun itu dibuat, dan siapapun yang membuatnya. Jika orang Jepang menggunakan istilah “manga,” maka orang Cina menggunakan istilah *manhua*, dan orang Korea menggunakan istilah *manhwa*, untuk hal yang sama yakni komik dan kartun.

Sama halnya dengan orang Jepang yang mengartikan segala macam komik atau kartun sebagai *manga*, maka orang Cina pun mengartikan *manhua* seperti itu. Bagi orang luar Jepang, misalnya orang Indonesia, *manga* dimaknai sebagai komik atau kartun tradisional jepang oleh karena *manga* memiliki karakterter sendiri dalam penggambaran figur, dan tentu saja dalam hal alur ceritera yang mengikuti cara pembacaan teks Jepang yang dibaca dari atas ke bawah dan dari kanan ke kiri.

Sukses Jepang dalam perkomikan internasional memberi pengaruh terhadap penerbit pemilik modal yang mulai menguasai penerbitan dan pemasaran komik di Indonesia pada dekade 1980-an. Menyadari posisi komik Jepang yang sedang naik daun ini, penerbit pun ikut dalam mengarahkan selera pasar komik Indonesia. Upaya untuk membangun minat masyarakat terhadap

Gambar 136

Atas: Figur khas pada manga (komik Jepang). Karya ilustrasi ini berstatus milik-publik (Pixabay, Wikicommons). Bawah: cuplikan tiga buah halaman komik hasil karya komikus Indonesia yang bercorak manga. Perhatikan penggambaran mata lebar, wajah lancip, bibir tipis, dan model rambut figur yang ditampilkan dalam ceritera (Foto: Sofyan Salam).

komik Jepang, tidak hanya dilakukan melalui media komik, tetapi juga melalui promosi besar-besaran berupa pembuatan ikon pada baju kaos, topi, pin, tas, dan tidak kalah pentingnya melalui komik animasi. Banyaknya komik Jepang yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia melahirkan pergeseran selera pembaca komik. Komikus Jepang yang karyanya banyak diterjemahkan menjadi populer dan menjadi idola, di kalangan pembaca komik Indonesia, khususnya mereka yang berusia muda. Hal yang mencemaskan adalah, pada saat yang bersamaan, hadir pula komik Jepang terjemahan yang liar hasil kerja

Gambar 137
Seni ilustrasi dengan judul "Tim 5," karya Ekky Septian R yang menunjukkan pengaruh komik Jepang. Hak-cipta karya seni ilustrasi ini pada ilustratornya.

penerbit tak bernama. Melalui media internet, para penerbit ini mendapatkan komik Jepang dengan isi yang tidak senonoh, yang dapat diunduh, diterjemahkan, lalu kemudian diterbitkan secara bebas tanpa merasa perlu membayar royalti kepada komikus atau penerbitnya. Karena para penerbit tersebut tak bernama, maka tentu saja mereka tidak membayar pajak.

Ditinjau dari upaya membangkitkan kepribadian nasional yang telah diperjuangkan sejak lama, ketergila-gilaan terhadap produk komik dari luar, Jepang, Korea, dan juga Amerika, tentu merupakan suatu persoalan yang menantang. Jika kita mengamati buku komik yang dipajang di toko buku dewasa ini, maka akan segera terlihat bahwa komik dari luar mendominasi rak

pajangan. Komik lokal pun tampil dengan corak komik luar. Hal ini tidak mengherankan oleh karena buku panduan, yang dibuat oleh komikus Indonesia, tentang bagaimana cara membuat komik bergaya Jepang, misalnya, dengan mudah dapat diperoleh di toko buku (lihat Gambar 138)

Para komikus generasi muda Indonesia yang begitu terpesona akan komik dari luar, secara tidak sadar telah "ikut menari mengikuti irama gendang" yang ditabuh oleh orang Jepang, Korea, atau Amerika. Kurangnya perhatian para ilustrator senior di masa lalu untuk membina ilustrator muda serta kurangnya eksperimentasi yang dilakukan dalam pembuatan ilustrasi komik dituding sebagai faktor yang juga menjadi penyebab keterpurukan komik Indonesia, selain faktor yang disebutkan di atas (Lent, 2014: 18-19). Banyak

Gambar 138
Atas: pajangan komik pada sebuah toko buku yang didominasi oleh komik dari luar. Bawah: berbagai buku panduan cara membuat ilustrasi bergaya "manga" yang dipajang pada sebuah toko buku (Foto: Sofyan Salam).

di antara komikus muda Indonesia membuat komik mengikuti corak luar; bahkan menggunakan nama samaran seperti Anzu Hizawa, dan Shinju Arisa dengan karya komik yang berkiblat ke Jepang. Komikus yang karyanya terpengaruh oleh komik Jepang lainnya adalah Is Yuniarto, Galang Tirtakusuma,

Anthoni Ann, dan lainnya. Ada pula komikus yang kiblatnya ke Amerika. Bahkan menjadi bagian dari produksi komik Amerika dengan turut menjadi ilustrator yang dikontrak. Dikontraknya ilustrator/komikus Indonesia ini berkat fasilitas yang ditawarkan oleh internet yang memungkinkan para komikus untuk melamar pekerjaan sebagai ilustrator, dengan cara menunjukkan portofolionya, secara daring (*online)*. Melalui fasilitas internet itu pula mereka belajar banyak tentang tren seni ilustrasi/komik mancanegara. Hal ini tentu saja positif ditinjau dari peran masyarakat Indonesia untuk berpartisipasi dalam globalisasi dan sekaligus ditinjau dari kemanfaatan pengalaman dan finansial yang dapat dipetik dalam proses tersebut.

Komikus Indonesia yang mampu memenangi persaingan untuk turut serta mengambil bagian dalam produksi komik mancanegara antara lain (disusun secara alfabetis): Admira Wijaya (Marvel, Dreamworks), Apriadi

Gambar 139
Cuplikan komik karya Abidin Ma'ruf. Abidin Ma'ruf adalah salah seorang komikus pemula Indonesia yang mendapatkan kontrak dari Webtoon untuk pembuatan komik. Hak-cipta karya seni ilustrasi ini pada ilustratornya.

Gambar 140
Citraan komik dari luar negeri yang masuk ke Indonesia tidak hanya dalam bentuk cetakan, tetapi dalam berbagai wujud. Salah satu di antaranya dalam bentuk animasi kartun yang tayang di layar televisi (Foto: Sofyan Salam).

Kusbiantoro (Blue Water Comics), Admiranto Wijayadi (DC Comics, Marvel), Ardian Syaf (DC Comics, Dabel Brothers, Marvel), Ario Anidito (Marvel), C. Hariadi (komik *Edge of the Darkness, Super Hawk*), Chris Lie (Tokyo Pop, Devi's

Due), Daniel Indro Wijayanto (Dynamite), Evan Raditya (Paramount, Adobe), Iwan Zazif (Dreamworks), Jessica Kholline (Marvel), Miralti Firmansyah (Marvel), Rhoald Marcellius (Marvel), Rini Sugianto (Marvel, Dreamworks, dan Yasmine Putri (Marvel).

Layanan situs komik daring yang berbasis di Korea dengan ikon Webtoon, juga amat penting perannya dalam perkembangan komik Indonesia. Webtoon adalah istilah yang bermakna komik Korea (*manhwa*) yang dipublikasikan secara daring. Penyedia layanan komik daring yang berbasis di Korea, Daum (sejak 2003) dan Naver (sejak 2004), menyediakan ratusan komik Korea dalam beragam genre (roman, komedi, drama, horor, fiksi ilmiah) untuk diakses melalui situsnya. Karena layanan komik daring ini memiliki prospek yang sangat baik, maka penyedia layanan komik daring ini kemudian melangkah lebih jauh dengan menggarap pasar internasional. Komik Korea pun dikemas untuk masyarakat internasional, dan bahkan komikus internasional dilibatkan dalam produksi komik untuk dinikmati melalui layanan daring dengan ikon Webtoon. Hasilnya luar biasa, jutaan orang yang mengakses penyedia layanan komik daring ini setiap harinya. Komikus yang karyanya dipublikasikan pada situs Webtoon tetap memiliki hak-cipta karyanya, kecuali ia menjualnya. Keuntungan yang diperoleh oleh perusahaan penyedia jasa komik daring ini adalah pada pendapatan yang diperoleh melalui jasa iklan dan penjualan hak-cipta. Line Webtoon Indonesia merupakan salah satu penyedia jasa komik daring yang berada di bawah bendera Naver, yang menggarap pasar Indonesia. Komikus Indonesia yang akan memajang karyanya pada situs ini mestilah melewati seleksi yang dilakukan melalui ajang kompetisi. Karya komik dari komikus Indonesia ini ditujukan untuk pasar domestik yang selanjutnya dapat dilempar ke pasar internasional jika dipandang memenuhi syarat yang ditetapkan berdasarkan kriteria antara lain kesesuaiannya dengan selera dan pasar internasional serta “point” yang diperoleh dari komik tersebut berdasarkan penilaian Line Webtoon. Komikus Indonesia yang tercatat telah meloloskan karyanya untuk dimuat melalui jasa layanan komik berikon Webtoon (disusun secara alfabetis) antara lain: Anggelina, Annisa Nisfihani, Archie, Faza Meonk, Felicia Huang, Nurfadli Mursyid, Sweta Kartika, Tan Feli Yulita, Yoga Danu & Ainul Moza.

Ketidakberdayaan komik Indonesia untuk membendung pengaruh komik luar yang didukung oleh para pemilik modal, menimbulkan semangat perlawanan dari para ilustrator/komikus idealis yang menginginkan komik Indonesia mejadi “tuan-rumah di negeri sendiri.” Banyak di antara ilustrator/komikus idealis ini merupakan aktifis perguruan tinggi seni rupa yang karena interaksinya di dalam kampus menjadikan mereka sadar akan apa yang sesungguhnya sedang terjadi. Lahirlah komik perlawanan yang diberi label

"komik-independen," "komik bawah-tanah," atau "komik indie." Komik perlawanan ini didukung oleh komikus independen baik yang terhimpun dalam suatu komunitas, maupun individual. Komunitas tersebut antara lain Akademi Samali (Aksam), Apotik Komik, Illuminator, Jagoan Komik, KPK (Komunitas Perakit komik), Kopi Keliling, Morning Drawing, Pena Hitam, dan Red Army. Bagi komikus independen, komik Indonesia perlu diselamatkan dari cengkeraman konglomerat penerbit pemilik modal. Mereka tidak berharap mendapatkan kemurahan-hati dari para penerbit konglomerat ini untuk membantu mereka karena hal itu tampaknya mustahil. Untuk itu, mereka menawarkan alternatif yakni dengan cara menerbitkan sendiri komik yang berbiaya murah yaitu dengan memanfaatkan fasilitas mesin fotokopi. Jadilah komik fotokopian dengan kualitas karya yang unik, bebas, dan berbiaya murah sehingga terjangkau oleh publik. Bagi mereka, komik harus dibebaskan dari segala praktik dan aturan yang mengikat. Upaya yang mereka lakukan adalah memperkuat jaringan komunitas komikus independen yang memungkinkan mereka mendistribusikan gagasan komiknya secara lebih efektif, melalui pameran dan pemanfaatan media daring serta jaringan toko buku kecil.

Kesadaran untuk menampakkan karakter Indonesia dalam komik sesungguhnya ditunjukkan pula oleh para komikus yang mengikuti jalur "arus-utama" seperti yang dilakukan Is Juniarto dengan menampilkan tokoh ceritera komik yang berakar pada budaya Indonesia seperti Garudayana atau Galang Tirtakusuma yang menciptakan Garudaboi yang bercorak *manga* tetapi dengan setting lokal. Vbi Jenggotten yang menghasilkan komik bergaya *manga*, *Married with Brondong*, yang sarat dengan nuansa Islam. Demikian pula Fajar Istiqlal dengan komiknya *Gaul Gaya Rasul.*

Semangat memasukkan unsur lokal dalam karya ilustrasi komik menjadikan Ardian Syaf dipecat oleh Marvel Comics yang mengontraknya. Pemecatan Ardian Syaf cukup menghebohkan karena alasan pemecatannya berkaitan dengan dimasukkannya simbol "QS 51: 5" dan "212" dalam panel serial superhero X Man Gold #1 pesanan Marvel Comics yang digarapnya. Simbol "QS 51:5" dan "212" berkaitan dengan demo akbar yang berlangsung pada tanggal 21-2-2017 berkenan dengan protes terhadap Basuki Tjahaya Purnama yang populer dengan panggilan "Ahok" yang menjabat Gubernur DKI Jakarta saat itu, atas penistaannya terhadap Ayat Suci Al-Qur'an, tepatnya Surat Al-maidah ayat 51. Diselipkannya simbol "QS 51:5" dan "212" dalam karya pesanan penerbit Amerika-Serikat tersebut, menurut Ardian Syaf, sekadar ingin mengabadikan peristiwa demo yang amat berkesan baginya tersebut yang ia ikut hadiri. Rupanya pihak Marvel melihat hal tersebut sebagai sesuatu yang tidak pantas dilakukan karena bertentangan dengan pandangan Marvel Comics. Atas dasar itu, Marvel Comics menarik kedua panel tersebut

dan memberikan tindakan pendisiplinan kepada Ardian Syaf. Karena pertistiwa tersebut menarik perhatian publik, peristiwa tersebut tidak selesai dengan pemecatan Ardian Syaf. Karya asli Ardian Syaf dikejar-kejar untuk dikoleksi oleh berbagai pihak, dan tawaran kerja dari penerbit lain yang memberi simpati kepada Ardian Syaf, mengalir. Sesungguhnya, bukan kali ini saja Ardian Syaf menyelipkan unsur lokal dalam karyanya. Pada saat kampanye pemilihan presiden, ia menyelipkan baliho kampanye Jokowi pada karyanya, tetapi hal itu diabaikan oleh pihak Marvel Comics. Peristiwa demo 212 memang merupakan kejadian luar biasa karena diikuti jutaan demonstran dan gaung peristiwa tersebut mendunia.

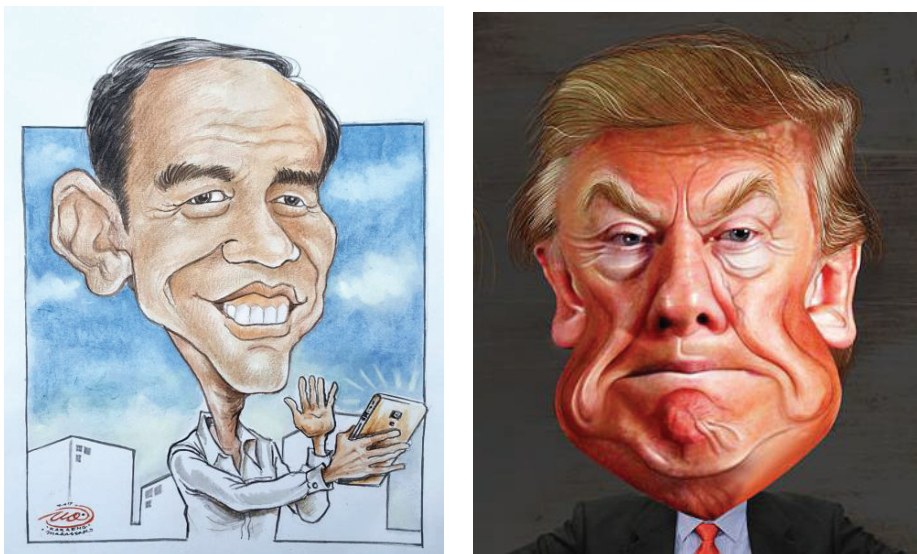
Upaya yang dilakukan oleh komikus Indonesia memasukkan kandungan lokal pada karyanya, mengingatkan kita akan perjuangan para cergamis di masa lalu untuk menghadirkan cergam yang berkepribadian nasional.

4. Seni Ilustrasi Provokatif

Karikatur merupakan salah satu jenis ilustrasi yang menarik perhatian publik karena berperan mengangkat persoalan sosial atau politik yang terjadi dalam masyarakat dengan misi agar persoalan tersebut dapat disadari, untuk selanjutnya dibereskan oleh pihak yang berkompeten. Karikatur menjadi populer karena tersebar secara meluas dalam bentuk gambar yang dimuat pada surat kabar, majalah, buletin, atau dalam bentuk animasi yang ditampilkan pada siaran televisi.

Sebuah persoalan yang diangkat dalam karikatur merupakan hal yang sedang *up to date* dan hangat dibicarakan sehingga saat sebuah karikatur ditampilkan, masyarakat telah siap untuk menyambutnya. Cara karikaturis menampilkan sebuah persoalan, entah persoalan sosial atau politik, bersifat provokatif dengan cara melakukan dramatisasi yang menjadikan karikatur yang diciptakan, lucu dan menggigit. Karena sifatnya yang lucu, maka karikatur biasa pula disebut kartun editorial (*editorial cartoon*) atau kartun politik (*political cartoon*). Karena sifatnya yang "menggigit," menjadikan karikatur seringkali menimbulkan keberatan atau bahkan kemarahan dari pihak yang merasa "tergigit." Apalagi jika profil dari pihak yang ditampilkan pada karikatur, digambarkan secara terus-terang. Telah menjadi tradisi dalam dunia karikatur untuk menggambarkan potret pihak atau tokoh tertentu yang terlibat dalam persoalan sosial atau politik yang diangkat. Di negara yang menganut demokrasi liberal, sebagaimana yang juga pernah terjadi di Indonesia pada dekade 1950-an, pejabat pemerintah ditampilkan dalam karya karikatur tanpa perasaan sungkan seperti misalnya menggambarkan Tony Blair saat ia

menjabat Perdana Menteri Inggeris, sebagai anjing peliharaan Presiden Amerika-Serikat saat itu, George W. Bush. Leher sang anjing “Tony Blair” dikalungi rantai pengikat yang dikendalikan oleh George W. Bush. Dalam menggambarkan potret sang tokoh, karikaturis berupaya menonjolkan karakter kejiwaan dan fisik sang tokoh melalui pendistorsian anatomi yang menjadikan sang tokoh mudah dikenali, lucu, dan menarik. Lihat contoh pada Gambar 141.

Persoalan sosial politik yang diangkat oleh sebuah karikatur dengan sudut pandang tertentu, berpijak pada ideologi yang dianut oleh penciptanya yang sejalan dengan ideologi media tempat karikatur tersebut ditampilkan. Pemuatan sebuah karikatur pada sebuah media, pastilah telah mendapatkan persetujuan Dewan Redaksi. Atau, kemungkinan besar karikatur tersebut merupakan pesanan Dewan Redaksi. Itulah sebabnya sebuah karikatur yang dimuat pada sebuah media senantiasa merepresentasikan visi-misi media yang

Gambar 141

Penggambaran tokoh secara karikaturis dengan melebih-lebihkan karakter yang khas dari sang tokoh. Kiri: Presiden RI yang ketujuh, Joko Widodo, karya Faisal UA, UNM Makassar. Kanan: Presiden Amerika Serikat yang ke-44, Donald Trump (ilustrator tidak teridentifikasi, berstatus milik-publik, Wikicommons, cc).

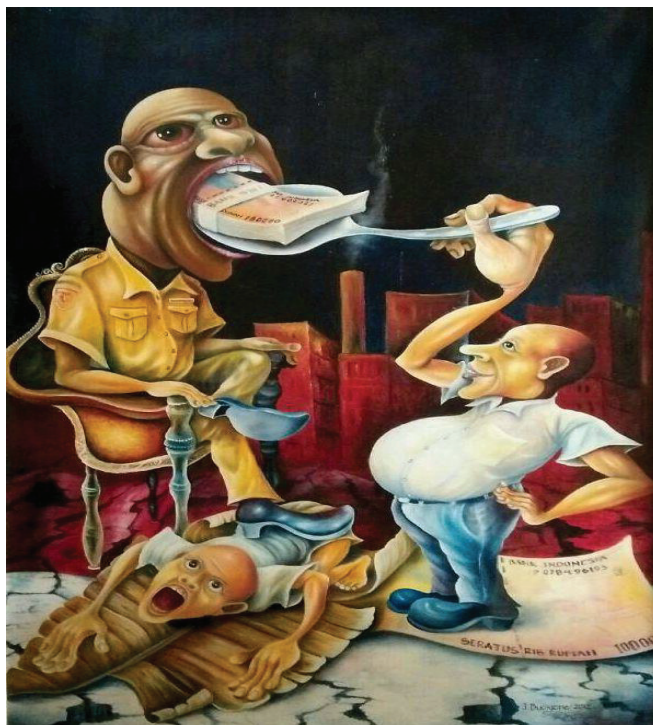
bersangkutan. Tidak jarang, antara sebuah media dengan media lainnya, beradu pandangan tentang sebuah persoalan sosial politik melalui karikaturnya masing-masing.

Sejarah media massa di Indonesia menunjukkan bagaimana media massa telah memanfaatkan karikatur untuk saling beradu pandangan dalam menyoroti berbagai persoalan sosial dan politik, sejak masa pergerakan kemerdekaan hingga dewasa ini. Disebutkan bahwa pada masa pergerakan kemerdekaan Indonesia, Bung Karno sebagai pejuang kemerdekaan telah memanfaatkan karikatur yang dibuatnya sendiri dengan nama samaran Soemini, untuk memprovokasi masyarakat agar sadar akan pentingnya persatuan untuk merebut kemerdekaan Indonesia. Salah satu karya karikatur Bung Karno menggambarkan seseorang melambaikan tangannya dari balik jeruji besi tahanan. Tangan yang melambai tersebut memegang tulisan "Indonesia Merdeka." Karikatur karya Bung Karno tersebut meskipun tidak seartistik karya karikaturis profesional Indonesia dewasa ini, tetapi memiliki kualitas daya-gugah. Karikaturis lainnya adalah Abdulsalam yang menampilkan karya karikatur untuk mengobarkan semangat perjuangan melalui koran Kedaulatan Rakyat yang terbit di Yogyakarta. Pada masa pendudukan Jepang yang singkat, surat kabar dikontrol dengan ketat dan hanya menampilkan karikatur untuk mempropogandakan ide tentang kepemimpinan Jepang di Asia sebagaimana yang ditampilkan oleh karikaturis Saseo Ono pada surat kabar Djawa Baru.

Adu pandangan media massa melalui karikatur sangat intensif terjadi saat Indonesia berada pada sistem demokrasi liberal pada dekade 1950-an yang berlanjut hingga sekitar masa dibubarkannya Partai Komunisme Indonesia (PKI). Seperti diketahui, pada masa itu partai politik besar dengan haluan politik yang sangat berbeda memiliki surat kabar yang dijadikan sebagai corong partai. Surat kabar tersebut antara lain: Harian Rakyat (komunis, PKI), Pedoman (Sosialis, PSI), Suluh Indonesia (nasionalis, PNI), Abadi (Islam, Masyumi), Pemandangan dan Merdeka (Partindo), Bintang Timur (Partindo kemudian cenderung ke PKI), Duta Masyarakat (Islam, NU), Sinpo (Cina komunis), Kengpo (Cina non komunis), Warta Bhakti (komunis), Sinar Harapan (netral kemudian menentang komunis, terbit 1962). Selain itu ada pula surat kabar yang memilih sikap independen seperti Indonesia Raya yang dipimpin oleh Muhtar Lubis. Pertarungan politik yang sangat intensif pada masa itu, berlanjut hingga digulungnya partai komunis pada tahun 1966. Pertarungan tersebut tercermin melalui artikel dan karya karikatur provokatif yang ditampilkan pada surat kabar yang terafiliasi dengan partai politik untuk menyerang lawan politiknya masing-masing. Karikaturis yang aktif pada masa itu antara lain Augustin Sibarani (Harian Rakyat, Bintang Timur), Ramelan (Pedoman), Sulindo, "Bun,"

"sd," dan "MS" (Suluh Indonesia), Mien S (Abadi), Sam Soeharto (Indonesia Raya), Thiotsan atau Santhio (Warta Bhakti), Harmoko atau "mok" (Merdeka), Abdulsalam (Kedaulatan Rakyat), "Usborn" atau "SH" (Sinar Harapan). Di antara karikatur tersebut, Augustin Sibarani (alm) tercatat sebagai karikaturis yang fenomenal karena keberanian dan ketajaman kritik dalam karikaturnya. Sebagai karikaturis yang berhaluan kiri, ia mengeritik mati-matian dan tanpa basa-basi ketimpangan ekonomi dan perilaku koruptif. Salah satu karya karikaturnya, misalnya, mnggambarkan pejabat Indonesia (maaf) melahap kotoran yang keluar dari dubur orang asing penyedot kekayaan negara. Selanjutnya, kotoran sang pejabat dilahap oleh rakyat kecil. Karena karikaturnya yang tajam dan tanpa tedeng aling-aling tersebut, ia kemudian dicekal pada saat kekuasaan berada di tangan pemerintah Orde-Baru yang anti komunis. Karena tetap ingin mengekspresikan dirinya lewat karikatur, Augustin Sibarani mengirimkan karyanya untuk dimuat di media massa luar negeri.

Sesudah dibubarkannya Partai Komunis Indonesia, keadaan berubah. Soeharto tampil sebagai penguasa baru yang menyebut masa kekuasannya sebagai "Orde-Baru" sebagai lawan dari "Orde-Lama" yang menjadi simbol era kepemimpinan Presiden Soekarno. Partai politik diseragamkan basisnya dengan menjadikan Pancasila sebagai satu-satunya azas dan pembangunan ekonomi serta stabilitas keamanan diprioritaskan. Karena stabilitas keamanan menjadi prioritas, kebebasan media massa sebagaimana yang terjadi pada era demokrasi liberal tidak lagi diberi tempat, terutama sesudah peristiwa Malapetaka Januari (Malari). Surat kabar yang dipandang pro Orde-Lama dicabut izinnya. Berbagai regulasi tentang media massa dibuat yang pada dasarnya mengatur tentang Surat Izin Usaha Penerbitan Pers (SIUPP). Berkat SIUPP tersebut media massa menjadi berhati-hati dalam bertindak. Beberapa surat kabar dan majalah baru berperan penting pada masa ini di antaranya surat kabar Kompas, Republika, Suara Pembaharuan, Berita Yudha, Angkatan Bersenjata, Jawa Pos, Pos Kota, Media Indonesia, majalah Tempo, Gatra, Tiras, dan lainnya. Karikaturis generasi baru kemudian muncul seperti T Sutanto, Sanento Yuliman, Hariadi S. Keulman, G M Sudarta, Pramono, Dwi Koendoro, Thomas Lionar, Priyanto S, Tony Tantra, Alex Dinuth, Kelik Siswoyo, Jitet Koestana, Ashady, F X Subroto, Taufiq Muhammad (Emte), Wahyu Kokkang, Yuyun Nurrachman, dan lainnya.

Dengan Orde-Baru, semua harus satu visi yakni "pembangunan yes, politik no," dengan pemerintah sebagai pengontrolnya. Kritik yang dilakukan, termasuk dalam bentuk karikatur, diperbolehkan asal kritiknya adalah "kritik membangun." Budaya *ewuh pakewuh* pun terbangun.

Gambar 142

Karya seni ilustrasi berupa karikatur. Atas: "Penguasa," karya Didiek Rahmanadji. Bawah: "Penyuapan" karya Jim Budiyono. Hak-cipta kedua karya seni ilustrasi ini pada ilustratornya.

Gambar 143
Dalam menyampaikan idenya melalui karikatur atau kartun, ilustrator menggunakan figur dengan karakteristik tertentu. Pada gambar ini terlihat beberapa figur yang ditampilkan untuk berakting pada karikatur atau kartun. Figur ini populer karena dimuat pada surat kabar atau majalah yang beredar secara nasional.

Dengan budaya *ewuh pakewuh*, perasaan orang lain perlu dijaga. Karikatur yang kritikannya "menggigit" tentu akan menjadi masalah, terlebih jika yang terganggu perasaannya oleh kritikan yang menggigit tersebut adalah mereka yang sedang berkuasa. Hal ini merupakan dilema yang dihadapi oleh seorang karikaturis: membuat karikatur yang menyenangkan hati semua orang akan menjadikan karikatur tersebut melenceng dari visi perjuangannya untuk menyelesaikan sebuah persoalan sosial atau politik; atau, menciptakan karikatur yang blak-blakan dalam mengungkap persoalan tetapi akan

menimbulkan gejolak karena mengganggu "harmoni kehidupan" yang dapat mengakibatkan pembreidelan.

Terhadap dilema tersebut di atas, tampaknya karikaturis Indonesia menemukan jalan keluar dengan menampilkan karikatur yang dapat menimbulkan kesadaran akan persoalan sosial dan politik yang diangkat dengan tidak menyebabkan kelompok atau pribadi tertentu tersinggung berat. Lahirlah karya karikatur yang "tahu-diri." Misalnya, karikatur yang dimaksudkan untuk mengeritik pemerintahan masa kini dengan menggambarkan adegan pada masa kerajaan tempo dulu, seperti yang dilakukan oleh Dwi Koen melalui *Panji Koming* di surat kabar Kompas. Atau, *Sukribo* juga di Kompas, yang hanya mengeritik secara terus-terang perilaku pejabat rendahan selevel kepala kalurahan. Ada pula karikatur yang blak-blakan mengangkat persoalan tetapi tanpa menyinggung individu tertentu misalnya menggambarkan koruptor sebagai tikus berdasi tanpa mengindikasikan siapa koruptor yang dimaksud.

Dengan karikatur yang relatif lembut pun, karikaturis atau media yang mempublikasikan sebuah karikatur masih saja mendapatkan protes atau ancaman dari pihak tertentu. Surat kabar Kompas misalnya, pernah didatangi oleh pihak militer dengan mengendarai mobil panser untuk memprotes sebuah karikatur karena dianggap menyinggung simbol sebuah kesatuan militer. Pada kesempatan lain, Redaktur Surat Kabar Kompas disemprot oleh seorang menteri karena Kompas memuat karikatur yang dipandang melewati batas oleh sang menteri. Pengurus Besar Ikatan Dokter Indonesia (PB IDI) juga pernah memprotes karikatur *Om Pasikom* karya G M Sudarta lantaran karikatur tersebut dianggap mencederai profesi dokter. Karikatur yang mengeritik dengan berani dan tajam, kadangkala muncul dalam pameran karikatur. Karena karikatur yang dipamerkan dalam pameran semacam itu merupakan karikatur asli yang belum dimuat di media massa, tentu tidak melewati sensor. Tetapi karikatur semacam ini hanyalah disaksikan oleh kalangan terbatas yakni pengunjung pameran yang biasanya dari kalangan atau teman para seniman, sehingga dampaknya tidak meluas. Demikian pula dengan karya karikatur yang dibuat mahasiswa dalam rangka tugas perkuliahan, kadangkala berani dan menohok. Hanya saja audiensinya relatif terbatas yakni dosen pembina mata kuliah serta mahasiswa teman sekelas.

Sesudah era Orde-Baru berakhir yang ditandai dengan dimasukinya era reformasi, peraturan tentang SIUPP tidak diberlakukan lagi. Media massa kembali mendapatkan atmosfir yang lebih memberi peluang bagi kebebasan. Meski demikian, kultur yang terbangun pada masa Orde-Baru tetap memberi pengaruh terhadap kebijakan media-massa. Tidak mengherankan jika kemudian

muncul karikatur alternatif di media sosial yang mulai marak seiring dengan lahirnya Era Reformasi.

Berbeda dengan karikatur atau kartun politik, kartun yang sekadar menyampaikan kejenakaan dalam kehidupan tanpa unsur kritikan di dalamnya, tidak pernah menuai masalah. Bahkan kehadirannya dinantikan oleh masyarakat yang butuh relaksasi.

5. Seni Ilustrasi Berorientasi Ekspresi Personal

Dalam rangka mengemban fungsi tradisional seni ilustrasi untuk menjelaskan dan membuat terang suatu obyek atau peristiwa, seorang ilustrator berupaya untuk membatasi ekspresi personal yang subyektif. Untuk itu, ia menggunakan bahasa visual yang bersifat obyektif dan universal agar audiensi mudah memahami sebuah penjelasan. Bahasa visual yang paling efektif digunakan dalam hal ini adalah corak realistis yang menggambarkan suatu obyek, atau peristiwa sebagaimana obyek atau peristiwa tersebut diindera oleh mata. Dengan menampilkan suatu obyek atau peristiwa serealistis mungkin dalam bentuk citraan visual, maka audiensi akan dengan mudah memahami citraan tersebut.

Persoalan kemudian muncul ketika sebuah obyek atau uraian peristiwa yang akan dijelaskan merupakan sesuatu yang tidak nyata tetapi bersifat imajinatif sebagaimana yang lazim terjadi pada karya sastra kreatif semisal puisi karya Acep Zamzam Noor (Kompas, 2017: 20) berikut ini:

Aku Datang

Aku datang dari serpihan lontar
Yang lama tertimbun. Datang kepadamu
Sebagai frasa yang kehilangan bunyi
Di antara rinai sepi dan rindu

Yang berasal dari lembaran kertas
Yang sudah terbuang. Datang kepadamu
Sebagai paragraf baru yang gemetar
Melintasi jarak ruang dan waktu

Aku berasal dari lipatan kenangan
Yang akan terlupakan. Datang kepadamu
Sebagai puisi yang tidak pernah selesai
Menuliskan senarai namamu

atau ceritera surealistik seperti cuplikan karangan Sunlita Citra Tanggyono (2009: 1) berikut ini:

Kota Cahaya

"Izinkan aku untuk menaiki tangga, tapi jangan biarkan aku menaikinya dua-dua." Aku hidup di kota cahaya, tempat di mana semua harap melesat ke udara, lepas jauh ke angkasa. Di sini begitu indah, mungkin jauh lebih indah daripada kotamu. Tapi mana mungkin kau tahu, dan mana mungkin aku menyebutnya sebagai kota yang luar biasa? Sebab kau tak mengenal kota cahaya, dan aku tak mengenal kotamu.

"Ah, sombong sekali orang ini. Apa hebatnya kota cahaya?" pasti begitu pikirmu. Ya, ya, kau boleh berkata demikian, sebab hakmu untuk berbicara, mengutarakan pendapatmu itu. Atau, kalau kau tak berpikir demikian, baik pula adanya, sebab kita tidak perlu mengusung persoalan itu di sini. Baiklah, ada baiknya aku mengaku, masalah sedang merundungku. Tentu ini bukan masalah biasa, sebab aku hidup di kota cahaya. Di kotaku, matahari terbit dan terbenam berulang kali dalam sehari. Waktu berjalan terlalu cepat. Begitu pula dengan impianmu yang melesat ke angkasa. Begitulah keadaannya di sini. Mungkin kota ini bisa dijadikan surga oleh pencinta matahari terbit dan terbenam, tapi tidak bagiku.

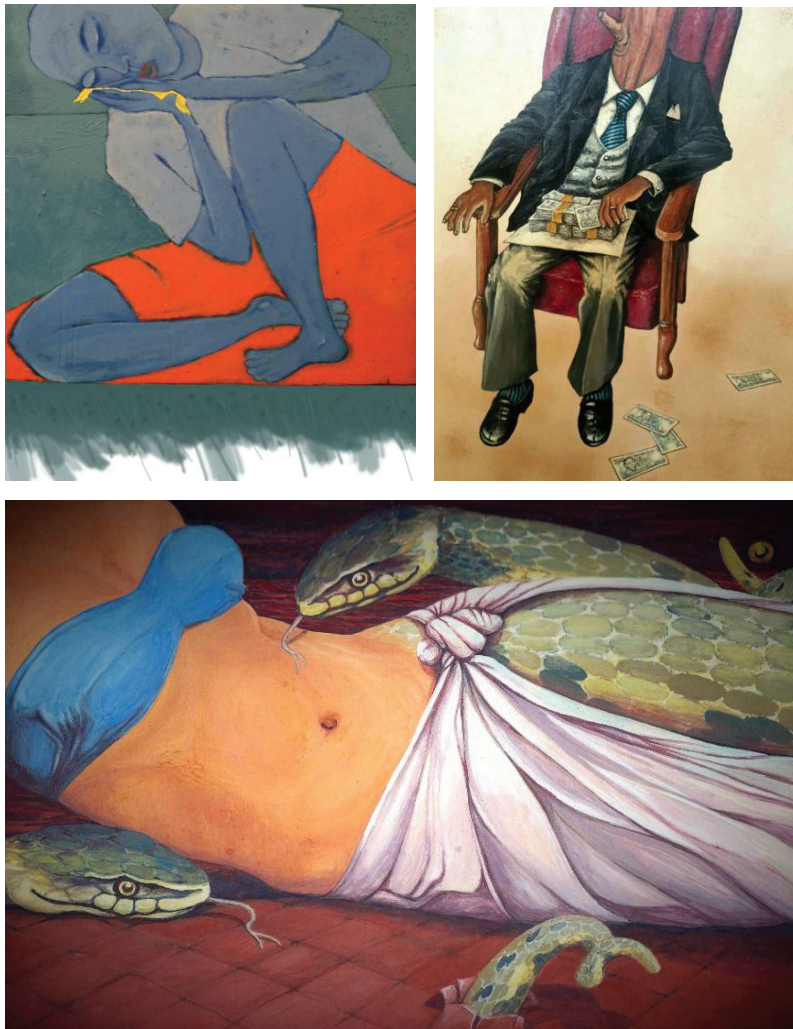
Suhu di sini cenderung stabil, tapi orang-orang sangat labil. Mereka senang, gembira, sedih, marah, masing-masing emosi berganti hanya dalam waktu beberapa saat saja. Kekanak-kanakan? Mungkin. Tapi bukan itu pula masalahku. Aku tak perlu mempermasalahkan mereka sebab itu semua konstan terjadi sepanjang waktu. Mempertanyakan apakah mereka senang atau marah, atau apa yang mereka rasakan saat ini, sama seperti mempertanyakan manakah yang lebih dahulu, telur atau ayam? Atau, mempertanyakan kasus esensi atau eksistensikah yang lebih dahulu ada? Cukup! jangan bawa Thomas Aquinas di sini, sebab kita sedang membicarakan kota Cahaya. Jika ini masih hanya masalah waktu.

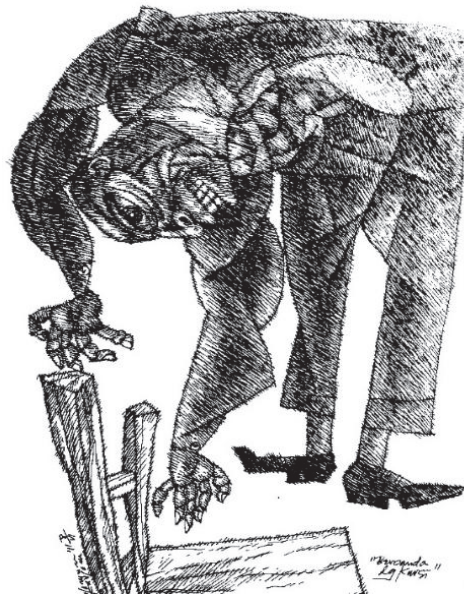
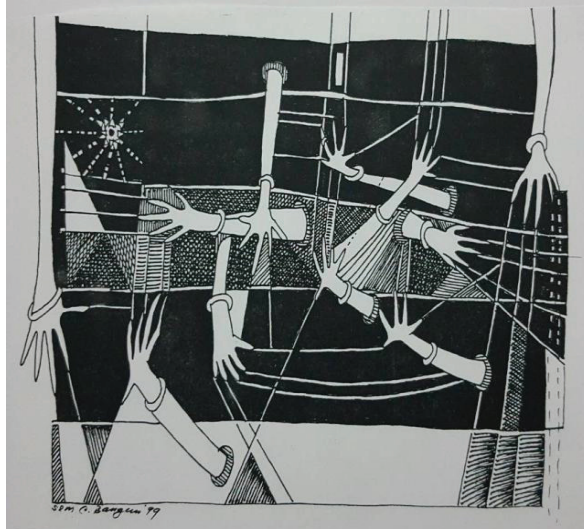
Aku tinggal di sebuah gedung indah buatan mesin. Ukiran manusia begitu mahal di sini, kerajinan tangan tidak terhitung harganya, juga waktu mereka. Aku dan teman-temanku adalah bangsa terkucil, bangsa yang terlupakan. Kami tinggal bersama-sama dan gedung itulah satu-satunya tempat kami menghabiskan waktu. Ya, kami adalah penikmat waktu. Meraup waktu banyak-banyak, dan melahapnya dengan santai. Kami mengoleksi waktu milik kami sendiri, memajangnya di lemari kesayangan, atau di ruangan besar tempat kami berkumpul setiap harinya. Tertawa, bercanda, dan menghirup napas sambil memainkan waktu kami.....

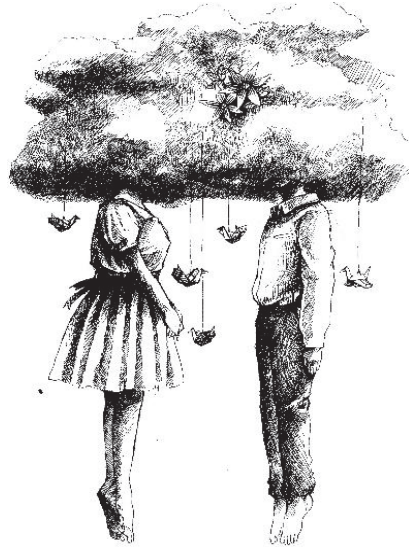
Terhadap tugas membuat karya seni ilustrasi untuk karya sastra seperti puisi dan ceritera surealistik di atas, seorang ilustrator terpaksa melakukan penafsiran visual sendiri, yang pastilah bersifat subyektif dan personal. Dalam keadaan seperti ini, karya seni ilustrasi tidak lagi dapat dipandang sebagai "penjelas," yang membuat sesuatu menjadi terang-benderang, tetapi lebih sebagai "pendamping" atau pengiring dalam memaknai obyek atau peristiwa khayali yang disertainya. Lahirlah karya seni ilustrasi yang berorientasi pada ekspresi personal. Lebih jauh, seni ilutrasi semacam ini kadangkala tampil sendiri dalam mengartikulasikan sebuah ide tanpa mendampingi teks tertulis seperti yang terlihat pada ilustrasi yang berjudul "kangen,""Tahta Harta," dan "Wanita dengan Ular" pada Gambar 144.

Seni ilustrasi yang berorientasi ekspresi personal merupakan cerminan dari gerakan pembaharuan estetika dalam dunia seni rupa yang saling terkait erat dengan perkembangan seni sastra. Hal ini terlihat pula karya seni ilustrasi di Indonesia yang mewujud dalam beragam corak atau gaya ungkap visual.

Buku sastra, majalah, dan surat kabar, khususnya rubrik seni budaya, berperan penting dalam memuat karya seni ilustrasi yang demikian ini. *Si Kuntjung, Kawanku,* dan *Zaman* adalah contoh majalah (sangat populer pada dekade 1970-an) yang memberi ruang bagi hadirnya karya seni ilustrasi dengan sentuhan ekspresi personal, karya ilustrator senior semacam Ipe Ma'ruf, Danarto, Syahwil, dan Mulyadi W. Demikian pula dengan majalah *Horizon*, meskipun ia merupakan majalah sastra, ia banyak menampilkan karya ilustrasi/sketsa yang personal.

Buku ceritera yang spesial dibuat sebagai bacaan anak-anak juga merupakan media tempat ilustrasi jenis ini dimuat. Seni ilustrasi untuk bacaan anak-anak memang memiliki kekhasan yang menuntut seorang ilustrator untuk menciptakan karya seni ilustrasi yang sesuai dengan dunia anak-anak yang gemar akan fantasi. Hands (1986: 3) mengingatkan kepada ilustrator yang menangani karya seni ilustrasi untuk bacaan anak-anak bahwa tantangan yang mereka hadapi bersifat unik karena tantangan tersebut harus dihadapi dengan kemampuan berkarya seni dan sekaligus mengomunikasikan karya tersebut ke audiensi anak-anak. Selanjutnya Hands mengingatkan bahwa seorang ilustrator untuk bacaan anak-anak hendaknya senantiasa bertanya dalam dirinya "apakah ia mampu menyentuh cara anak memandang dunia?" untuk itu, seorang ilustrator perlu mengingat-ingat kembali perasaan dan pengalaman masa kecilnya untuk dapat berkomunikasi dengan anak-anak masa kini. Karya seni ilustrasi yang dimaksudkan bagi pembaca anak-anak Indonesia mengalami perkembangan yang cukup menggembirakan sebagaimana yang dapat kita saksikan pada publikasi bacaan anak-anak yang dihasilkan dewasa ini.

Gambar 144

Karya seni ilustrasi yang berorientasi ekspresi personal. Atas, kiri: "Kangen," karya Chusnul Hadi. Atas, kanan:"Tahta Harta," karya Didiek Rahmanadji. Bawah: karya yang berjudul "Perempuan dan Ular" karya Masrullah. Ketiga karya seni ilustrasi ini hadir mewakili dirinya (tidak mendampingi sebuah naskah) untuk mengartikulasikan ide tentang "rasa kangen yang mendera, daya pesona tahta dan harta, dan misteri wanita dengan ular." Hak-cipta ketiga karya seni ilustrasi ini pada ilustratornya.

Gambar 145

Seni ilustrasi yang berorientasi ekspresi personal. Atas: "Upaya dan Upaya" karya Sem Cornelyous Bangun. Bawah: "Bercanda dengan Kursi" karya Salamun Kaulam. Hak-cipta kedua karya seni ilustrasi ini pada ilustratornya.

Gambar 146

Seni ilustrasi pendamping ceritera untuk anak-anak yang memperlihatkan sentuhan ekspresi personal dari ilustratornya. Atas, kiri: "Sang Putra Laut" karya Sofyan Salam; Atas, kanan: "Bersama Burung-burung" karya karya Adi Gunawan. Bawah: "Dikejar Anjing," karya Beny Subiantoro. Hak-cipta ketiga karya seni ilustrasi tersebut pada ilustratornya.

Gambar 147
Pajangan buku karya sastra dan buku bacaan anak-anak. Perhatikan ilustrasi pada sampulnya yang memperlihatkan sentuhan ekspresi personal dari ilustratornya. (Foto: Sofyan Salam).

Seni ilustrasi dengan sentuhan ekspresi personal yang identik dengan seni ilustrasi pendamping karya sastra, kemudian menyebar pula ke berbagai jenis seni ilustrasi lainnya yang membuka peluang untuk itu, seperti seni ilustrasi untuk poster, desain busana, kartu ucapan selamat, dan berbagai produk seni ilustrasi lainnya. Hal ini tentu tidak terlepas pula dari gerakan pembaharuan dalam dunia seni rupa pada umumnya.

Gambar 148
Karya seni ilustrasi dengan sentuhan ekspresi personal pada sebuah seprei. Nama ilustrator tidak teridentifikasi. (Foto: Sofyan Salam).

6. Organisasi Profesi Ilustrator di Indonesia

Kesadaran untuk berhimpun dalam sebuah organisasi untuk memperjuangkan hak, meningkatkan kesejahteraan, dan mengembangkan potensi diri telah ditunjukkan oleh para ilustrator di Indonesia dengan lahirnya beberapa organisasi ilustrator. Organisasi ilustrator ini mencakupi organisasi yang berskala lokal, regional, dan nasional, serta organisasi yang menghimpun ilustrator yang mengkhususkan diri pada bidang ilustrasi tertentu seperti cergam/komik, karikatur/kartun, dan ilustrasi jenis lainnya.

Organisasi profesi bagi ilustrator sangat penting kehadirannya dalam konteks ilustrator Indonesia yang masih dipandang belum banyak menyadari dan memahami tentang profesi yang digelutinya. Santosa, seorang pengamat menuliskan kesannya tentang sikap profesionalisme ilustrator di Indonesia pada Surat Kabar Kompas, Minggu 15 Mei 1983 berikut ini:

Dari pengalaman bekerja pada sebuah penerbitan buku dan majalah anak-anak, saya melihat ada satu kekurangan yang sangat terasa dalam dunia ilustrasi kita, yakni sikap profesional. Padahal dalam menekuni bidang keahlian tertentu perlu bersikap profesional. Lebih-lebih bidang keahlian itu menyangkut dunia bisnis... Dalam mengarah profesionalisme dunia ilustrasi ada tiga aspek. Pertama, memenuhi kemampuan menggambar secara teknis maupun konsepsional. Kedua, kemampuan menangkap dan mengolah nilai komersial dalam karyanya. Ketiga, sikap pribadi profesional yang luwes dalam berhubungan dengan pihak lain.

Organisasi ilustrator yang telah didirikan, pada kenyataannya, tidak mudah untuk menjalankannya sesuai dengan niat pendiriannya. Menjalankan sebuah organisasi, apalagi yang bersifat sukarela, memang tidaklah mudah oleh karena dibutuhkan sumber daya manusia yang siap dan ikhlas menjalankan roda organisasi, dukungan para anggota, dan tentu saja sumber daya finansial. Jika kita mengamati organisasi profesi yang sukses menjalankan visi dan misinya, pada umumnya sejalan dengan kemapanan finansial dan adanya kesadaran untuk pengembangan-diri dari para anggotanya. Dengan modal tersebut, para anggota memungkinkan untuk memberikan kontribusi yang bermakna bagi kehidupan organisasinya.

Ikatan Ilustrator Indonesia (I 3) yang lahir pada tahun 1975 didirikan secara spontan pada saat adanya peluang untuk itu, yakni berkumpulnya ilustrator dari beberapa daerah di Indonesia untuk mengikuti penataran yang diselenggarakan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Pengurus periode pertama dari Ikatan Ilustrator Indonesia relatif tanpa melakukan kegiatan yang berarti. Hal ini tentu dapat dimaklumi oleh karena tidak gampang untuk menyelenggarakan kegiatan organisasi yang berskala nasional dengan biaya sendiri oleh ilustrator yang pada umumnya belum mapan dari segi ekonomi. Apalagi pada masa itu, media sosial untuk berkomunikasi secara daring belum tersedia.

Tujuh tahun setelah didirikannya Ikatan Ilustrator Indonesia, beberapa orang anggotanya mulai menyadari perlunya untuk membenahi organisasi. Disebutkan bahwa tercatat ada 49 orang ilustrator dari anggota organisasi ini yang aktif memikirkan nasib profesi mereka, khususnya berkaitan dengan tujuan didirikannya Ikatan Ilustrator Indonesia yakni untk memperjuangkan hak dan mendapatkan perlindungan hukum. Tujuan organisasi ini dianggap penting oleh karena mereka merasakan adanya perlakuan yang tidak fair dalam mereka menggeluti profesinya. Sebuah tulisan oleh anggota Ikatan Ilustrator Indonesia pada Rubrik Surat Pembaca Majalah Tempo edisi 5 Maret tahun 1983 mengungkapkan hal tersebut. Berikut ini cuplikan dari tulisan tersebut:

> ... Kita memang tidak bisa menyalahkan siapapun kalau selama ini terjadi kepincangan dalam mendudukkan pihak yang terlibat dalam proses lahirnya sebuah terbitan, yaitu antara penerbit, pengarang, dan ilustrator, hingga kurang tepat pada proporsinya. Karena belum ada badan atau apalah namanya yang mengatur tata cara masing-masing pihak sesuai dengan haknya. Hingga terjadi hal-hal yang umum seperti ini: seorang pengarang dapat imbalan kerja berdasar harga perhalaman dikalikan jumlah halaman dikalikan oplah sebuah terbitan buku sedang sang ilustrator hanya dapat imbalan kerja sekadarnya. Hingga terkesan, hanyalah karena "belas kasih" sang penerbit saja. (Memang ada satu dua penerbit yang lebih rasional. Juga ada yang menyediakan surat perjanjian kontrak kepada ilustrator).
>
> Menurut jalan pikiran kami, seharusnya kami menerima imbalan sesuai dengan yang kami kerjakan. Kalau kami mengisi sekian persen halaman buku, seharusnya sekian persen ini dikalikan harga perhalaman dikalikan oplah. Itu belum termasuk gambar kulit buku yang kami kira tidak kecil harganya. Jadi, halaman yang jadi hak kami ini jangan diperhitungkan ke dalam hak pengarang seperti yang umum selama ini.
>
> Kami kira pikiran kami ini tidak bermaksud merugikan pihak lain. Ketidakseimbangan imbalan kerja yang kami terima ini, terasa sekali setelah adanya pesanan paket buku konsumsi anak-anak sekolah dasar dan menengah oleh Departemen P & K dalam oplah masing-masing judul cukup besar, yang kita kenal sebagai Proyek Inpres...

Pada tahun 1983, Ikatan Ilustrator Indonesia berhasil menghimpun 70 orang ilustrator untuk melaksanakan pameran seni ilustrasi. Pameran bersama yang diselenggarakan di Taman Mini Indonesia Indah ini diikuti pula oleh Daoed Joesoef, Menteri Pendidikan dan Kebudayan Republik Indonesia pada waktu itu, yang memang pernah berkiprah sebagai ilustrator di kota Medan pada tahun 1940-an.

Sayangnya, Ikatan Ilustrator Indonesia tidak lagi terdengar kegiatannya dewasa ini. Demikian pula Ikatan Seniman Tjergamis Indonesia (IKASTI) yang dibentuk untuk memperjuangkan nasib cergamis/komikus pada dekade 1960-an, jejaknya hilang tanpa bekas.

Salah satu organisasi ilustrator yang mampu bertahan selama puluhan tahun dan masih eksis hingga saat ini, setidaknya ia memiliki pengurus hingga periode 2019, adalah Persatuan Kartunis Indonesia (Pakarti). Pakarti merupakan organisasi profesi yang dibentuk oleh kartunis Indonesia pada tahun 1989, di Ancol Jakarta. Menarik untuk dicatat, bahwa berdirinya Pakarti ini justru diinisiasi oleh Ismail Saleh, SH, menteri pada masa pemerintahan

Orde-Baru. Pada kepengurusan pertama, Ismail Saleh SH duduk sebagai dewan pelindung dengan Pramono sebagai ketua umum. Pada Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Pakarti tertulis tujuan didirikannya Pakarti sebagai berikut:

1. Memperjuangkan dan melindungi hak-hak anggotanya sebagai kartunis;
2. Mempertinggi martabat kartunis Indonesia baik lahir maupun batin;
3. Membina dan mengembangkan dunia kartun Indonesia sebagai sumber kesejahteraan lahir maupun batin kartunis Indonesia;
4. Membina watak persatuan dan kesatuan secara kekeluargaan mewujudkan kerja-sama yang erat dan jiwa pengabdian pada masyarakat dan seni kartun, memupuk rasa tanggung jawab dan daya-cipta yang dinamis serta mengembangkan kesetiaan pada organisasi bangsa dan negara (Pakarti, tanpa tahun: 3).

Melihat tujuan Pakarti tersebut di atas, tampaknya Pakarti memiliki tujuan yang sejalan dengan organisasi profesi lainnya yakni untuk melindungi dan mengembangkan para anggotanya dalam menggeluti profesinya agar dapat secara penuh mengabdikan dirinya bagi masyarakat, serta menjaga martabat profesi ilustrator itu sendiri. Untuk itu, Pakarti menyusun Kode-Etik singkat sejak masa awal berdirinya dengan penekanan pada tiga hal utama yakni:

1. kepribadian kartunis Indonesia yang meliputi kartunis Indonesia sebagai warga-negara Indonesia dan sebagai pribadi yang menggeluti profesi kartunis;
2. eksistensi kartunis Indonesia meliputi hal yang bersangkut paut dengan moralitas dan tanggung-jawab yang diemban, serta secara spesifik perumusan hal yang tidak patut untuk dilakukan sebagai seorang ilustrator; dan
3. kekuatan Kode-etik kartunis Indonesia yang menegaskan daya-ikat Kode-Etik (Pakarti, tanpa tahun: 25-26).

Seperti yang telah ditunjukkan oleh organisasi profesi ilustrator Indonesia yang telah ada sebelumnya, menjalankan sebuah organisasi profesi dengan tujuan mulia seperti disebutkan di atas, tidaklah mudah. Kondisi ekonomis yang belum mapan dari sebagian besar anggotanya, sebagaimana yang terungkap dalam beberapa tulisan di media massa, merupakan faktor utama ketidakberdayaan organisasi. Sebuah organisasi profesi memang seharusnya merupakan organisasi yang mandiri yang ditopang oleh anggotanya sendiri. Kenyataan bahwa Pakarti mampu bertahan selama puluhan tahun yang

ditandai dengan kepengurusan yang berkesinambungan, (meskipun pergantian pengurus ini tidak selamanya tertib), patut diapresiasi. Hanya saja, sebagai organisasi profesi, Pakarti dikritik lantaran kegiatannya dianggap belum menyentuh misi utama organisasi tersebut. Tentang hal ini, Sudarmo menuliskan pandangannya bahwa Pakarti sebagai organisasi profesi mestinya membuat program yang komprehensif berkaitan dengan filosofi, visi-misi organisasi, kode-etik, serta kontribusinya dalam masyarakat. Sudarmo menyatakan hal ini karena ia memandang kegiatan yang sering dilakukan oleh Pakarti berupa lomba dan pameran kartun merupakan kegiatan "remeh" yang mestinya tidak dijadikan kegiatan pokok. Sudarmo (2009: 1) menuliskan: "Kalau pakarti hanya berpikir bahwa yang disebut aktivitas itu adalah lomba dan pameran kartun, itu tidak salah. Tetapi sebagai organisasi berkapasitas nasional, dua kegiatan di atas (lomba dan pameran, pen), itu terlalu remeh dan cukup dilakukan oleh koordinator bidang." Tampaknya, kegiatan lomba dan pameran kartun tetap akan menjadi program utama Pakarti, setidaknya hingga pengurus saat ini. Pada saat pelantikan pengurus Pakarti untuk periode 2015-2019, harapan untuk melaksanakan pameran kartun yang lebih sering, terungkap dalam sambutan pelantikan.

Organisasi profesi ilustrator lainnya adalah Kelir. Nama Kelir identik dengan "warna." Organisasi ini secara khusus menghimpun ilustrator untuk bahan bacaan anak-anak dengan tujuan meningkatkan tingkat standar karya seni ilustrasi untuk buku anak-anak dan sekaligus meningkatkan standar ilustratornya. Untuk itu, Kelir yang didirikan pada tahun 2009 yang diinisiasi oleh Evelyn Ghozalli, melakukan kegiatan yang relevan dengan tujuannya yakni melakukan diskusi, workshop, pameran, berpartisipasi pada berbagai event internasional yang berkaitan dengan dunia anak-anak, dan bekerjasama dengan penerbit yang relevan.

Kelir berpandangan bahwa seni ilustrasi adalah hasil kerja profesional dan karena itu ilustrator yang menciptakannya mutlak mendapatkan penghargaan yang pantas. Hak ilustrator dan penghargaan terhadap hasil karya seni ilustrasi yang dihasilkan oleh anggota Kelir mendapatkan perhatian dan menjadi bahan diskusi dari organisasi ini terutama dalam konteks adanya penerbit yang belum memberikan penghargaan yang pantas bagi ilustrator. Telah menjadi rahasia umum di kalangan ilustrator tentang adanya penerbit yang berupaya untuk membayar murah ilustrator dan pada saat penerbit tersebut mendapatkan penolakan, si penerbit mencari ilustrator lainnya yang rela dibayar murah. Organisasi ini mendorong anggotanya untuk menyadari bahwa karya seni ilustrasi yang mereka hasilkan adalah karya profesional yang tidak sembarang orang bisa menghasilkannya. Evelyn Ghozalli sang pendiri Kelir, misalnya, dalam suatu wawancara dengan Detik X pada 14 Aprilk 2016,

menegaskan bahwa ia akan menolak bayaran yang tidak senilai dengan jerih payahnya karena prinsipnya: “lebih baik lapar dari pada menerima bayaran yang terlalu rendah.” Evelyn sendiri tidak perlu khawatir tentang hal ini karena ia masih bisa memperoleh sumber pendapatan lainnya seperti menggarap pesanan desain grafis untuk iklan.

Selain berjuang untuk diperolehnya penghargaan yang layak terhadap hasil karya yang dihasilkan oleh para anggotanya, Kelir juga menganggap penting adanya sistem pembayaran terhadap jasa ilustrator semisal pemberian uang muka (*down-payment*, royalti, dsb), serta diperlakukannya karya seni ilustrasi sebagai elemen penting buku dan tidak dianggap sebagai pelengkap saja.

Apa yang diperjuangkan oleh Kelir merupakan hal yang positif bagi pengembangan dunia ilustrasi, karena hanya dengan penghargaan yang pantas, ilustrator dapat menghasilkan karya yang berkualitas. Dibandingkan dengan penghargaan yang diberikan kepada ilustrator di negara maju, penghargaan terhadap ilustrator di Indonesia, secara umum, memperihatinkan. Dibandingkan dengan penghargaan terhadap ilustrator di Malaysia saja, Indonesia masih jauh tertinggal. Sesungguhnya peluang bagi ilustrator Indonesia untuk mendapatkan penghargaan yang pantas atas jerih-payah profesionalnya dapat dilakukan dengan mempromosikan diri melalui pemasangan karyanya pada situs daring semacam Behance dan Deviant Art yang memungkinkannya untuk mendapatkan order dari luar negeri. Beberapa di antara ilustrator Indonesia, termasuk mereka yang menggarap seni ilustrasi untuk bacaan anak-anak, telah sukses melakukan hal ini. Nilai positif tambahan selain honor yang pantas yang didapatkan oleh ilustrator Indonesia yang menerima pekerjaan dari luar negeri, adalah terbangunnya sikap profesionalisme yang semakin mantap oleh karena mereka mendapatkan pengalaman dengan standar kerja profesional yang tinggi menyangkut tanggung jawab untuk menghasilkan karya yang berkualitas, bekerja secara efisien dan tepat waktu, dan memberi perhatian pada aspek etika kerja.

Selain organisasi profesi ilustrator dengan tujuan mulia yang berskala nasional seperti disebutkan di atas, terdapat banyak organisasi ilustrator yang bersifat lokal dengan tujuan utama untuk membangun jaringan agar dapat saling mendukung dalam melaksanakan berbagai kegiatan yang relevan dengan dunia seni ilustrasi. Organisasi tersebut antara lain (disusun secara alfabetis): Ikan Asin (Ikatan Kartunis Banjarmasin), Karaeng (Makassar), Karung (Kartunis

Gambar149
Seorang ilustrator yang menyediakan jasa pemesanan karya seni ilustrasi di emper Pasar Blok M Jakarta. Tidak diperoleh informasi apakah ilustrator semacam ini tersentuh oleh program organisasi profesi ilustrator Indonesia (Foto: Sofyan Salam).

Bandung), Kasur (Kartunis Surabaya), Kokkang (Kelompok Kartunis Kaliwungu), Pakarso (Persatuan Kartunis Solo), Pakyo (Paguyuban Kartunis Yogyakarta), Secac (Semarang *Cartoon Club*). Tentu termasuk pula komunitas komikus yang telah disebutkan pada halaman depan.

Fasilitas yang tersedia pada internet melalui berbagai situs yang memungkinkan bagi ilustrator memajang portofolionya, menjadi ajang komunikasi antara ilustrator dengan ilustrator lainnya dan antara ilustrator dengan pihak yang memerlukan karya seni ilustrasi. Situs yang relatif lebih bersahabat dengan ilustrator Indonesia tentu saja yang secara khusus memfasilitasi ilustrator Indonesia seperti situs “Komunitas Ilustrator Indonesia” yang saat tulisan ini dibuat memiliki anggota sebanyak 437 orang, dan situs “Kreavi” dengan anggota yang lebih banyak karena tidak hanya terbatas pada profesi ilustrator semata tetapi juga orang bertalenta lainnya dalam bidang seni seperti desainer (grafis, web, interior, eksterior, kemasan), fotografer, dan pelukis mural. Tidak pelak lagi, situs tersebut serta situs lainnya, telah meringankan beban organisasi profesi ilustrator dalam “mengurus” kesejahteraan dan pengembangan-diri anggotanya.

*Tradisi berceritera secara visual yang
mewujud pada gambar pendamping naskah
pada daun lontar dan lembaran kertas
yang telah eksis jauh sebelum proklamasi
kemerdekaan, merupakan titik awal kelahiran
seni ilustrasi di Indonesia.
Seni ilustrasi kemudian berkembang seiring
dengan dinamika kehidupan bangsa hingga
kemudian menjadi bagian tidak terpisahkan
dengan seni ilustrasi global.*

6

PENILAIAN TERHADAP SENI ILUSTRASI

Menilai kualitas sebuah karya seni seringkali disebut sebagai hal yang sulit karena seseorang yang akan melakukannya mestilah memiliki kepekaan estetik agar mampu menangkap “getaran” yang dipancarkan oleh sebuah karya seni. Efek yang ditimbulkan oleh getaran tersebut menjadi basis dalam memberikan penilaian tentang kualitas sebuah karya seni. Efek berupa kesan positif akan dirasakan oleh seorang penilai jika getaran tersebut memenuhi kriteria tertentu, dan kesan negatif dirasakannya jika terjadi sebaliknya. Dalam konteks seni ilustrasi, kriteria yang relevan digunakan adalah: (1) keefektifan dalam mengomunikasikan subyek, dan (2) keartistikan wujud.

Pada Bab 6 ini, kriteria yang digunakan sebagai basis dalam menilai sebuah karya seni ilustrasi, dibahas secara umum untuk kemudian dilanjutkan dengan pembahasan yang lebih khusus dalam kaitannya dengan jenis seni ilustrasi tertentu yang menuntut kriteria yang spesifik.

1. Kriteria Generik sebagai Basis Penilaian

Karya seni ilustrasi yang diciptakan oleh seorang ilustrator untuk mengomunikasikan secara visual dan artistik suatu subyek (benda, peristiwa, suasana, atau ide) merupakan "sasaran penilaian," oleh banyak pihak dengan pelbagai kepentingannya, sejauh mana karya tersebut mengemban fungsinya.

Penilaian terhadap karya seni ilustrasi dilaksanakan dalam beragam konteks antara lain: (1) konteks pendidikan yang terjadi saat seorang guru/dosen menilai karya seni ilustrasi yang dibuat oleh siswa/mahasiswa dalam proses pembelajaran; (2) konteks pemesanan karya seni ilustrasi oleh pemesan/pelanggan (*client*) saat pemesan menilai sejauhmana karya seni ilustrasi yang dipesannya kepada seorang ilustrator sesuai harapannya sebagaimana yang termaktub pada perjanjian atau kontrak kerja; (3) konteks kritik seni rupa, saat seorang kritikus seni rupa menilai kualitas artistik suatu karya seni ilustrasi yang ditampilkan pada sebuah pameran; (4) konteks perlombaan atau sayembara saat juri menilai karya seni ilustrasi yang diikutkan dalam perlombaan atau sayembara untuk menentukan pemenang; dan (5) konteks pemilihan koleksi oleh mereka yang ingin mengoleksi seni ilustrasi untuk berbagai keperluan.

Penilaian yang dilakukan oleh seorang guru/dosen, pemesan/ pelanggan, kritikus seni rupa, juri, atau kolektor dilakukan berdasarkan pertimbangan yang disesuaikan dengan konteks penilaian tersebut. Karena konteks penilaiannya berbeda, maka pertimbangannya pun pasti berbeda yang akan memunculkan hasil penilaian yang berbeda pula. Meskipun berbeda dalam hal pertimbangan dan hasil yang diperoleh, penilaian dalam beragam konteks tersebut, berpijak pada basis pengukuran yang sama yakni sejauhmana karya seni ilustrasi yang dijadikan sasaran pengukuran, memenuhi kriteria:

1. Keefektifan komunikasi yang tercermin pada ketersampaian pesan kepada audiensi dan kemampuan pesan tersebut untuk menyentuh hati audiensi yang menjadikannya terinspirasi, tergoda, tersentak, terprovokasi, atau terpuaskan oleh pesan tersebut. "Ketersentuhan" ini berkat kekreatifan gagasan dan sudut pandang sang ilustrator dalam menyampaikan pesan.
2. Keartistikan wujud tercermin pada "keindahan" yang terpancar dari karya tersebut sehingga audiensi terpesona karenanya. "Keindahan" yang dimaksudkan di sini adalah kualitas yang menimbulkan kepuasan batin berkat: (1) kecanggihan dalam penggambaran subyek (benda, peristiwa, suasana, atau ide) sesuai corak penggambarannya (realistis, dekoratif, surealistik, atau abstrak); (2) kecanggihan yang tercermin

pada eksploitasi maksimal dan keunikan dalam penggunaan media ; serta (3) keharmonisan penyusunan elemen visual (garis, warna, tekstur, volume, ruang) dan keterpaduan antara elemen visual tersebut dengan subyek.

Terpenuhinya kedua kriteria di atas, keefektifan komunikasi dan keartistikan wujud sebuah karya seni ilustrasi, akan menimbulkan kesan "wah" yang akan menjadikan seseorang merasa terpaut dengan sebuah karya seni ilustrasi. Grove (2011: 1) menyebut keterkejutan semacam ini sebagai indikator kesuksesan sebuah karya seni ilustrasi.

Sebagai tambahan, jika karya seni ilustrasi yang dinilai dikemas secara khusus untuk dipresentasikan (misalnya dibingkai untuk keperluan pameran), maka kemasan presentasi dapat disertakan sebagai kriteria tambahan. Untuk lebih jelasnya, kriteria tersebut diformulasikan dalam Tabel 1.

Tabel 1
Kriteria generik yang dapat dijadikan basis penilaian terhadap karya seni ilustrasi

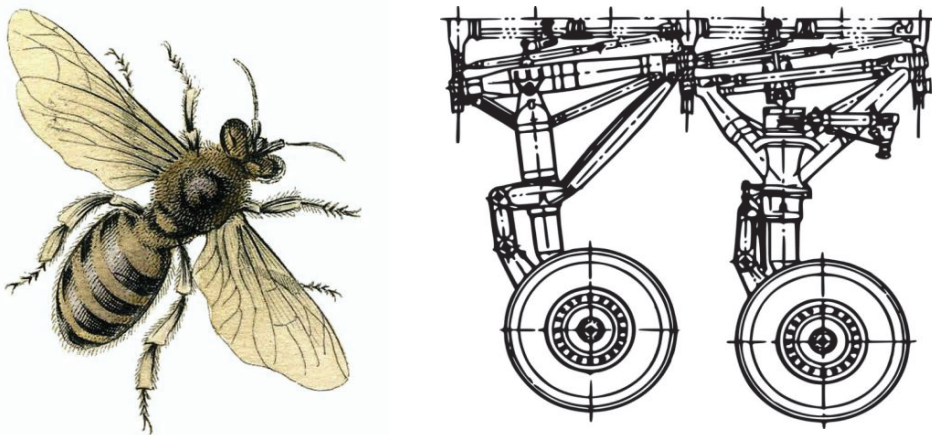
No	Kriteria	Posisi untuk diberi tanda cek					Keterangan
		Sangat sesuai	Sesuai	Agak sesuai	Kurang Sesuai	Tidak sesuai	
1	Keefektifan komunikasi						
2	Keartistikan wujud						
3	Keapikan presentasi (jika relevan)						

Karena seni ilustrasi beragam jenis dan karakteristiknya, maka kriteria keefektifan komunikasi dan keartistikan wujud merupakan "kriteria generik" yang perlu dielaborasi sesuai dengan karakteristik jenis karya seni ilustrasi yang akan dinilai.

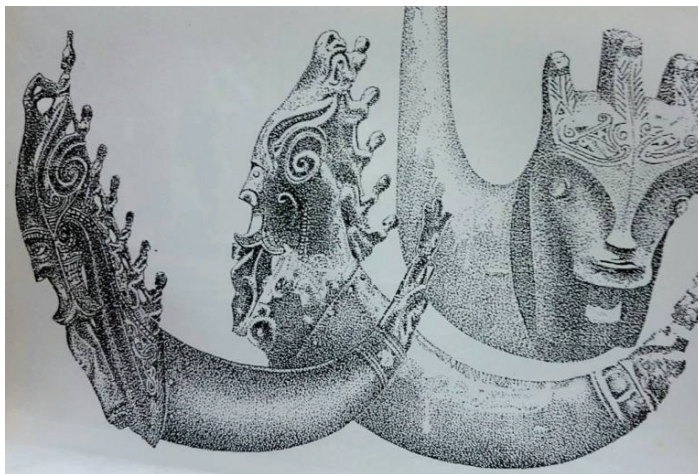
2. Kriteria Khusus sebagai Basis Penilaian

Pada bagian ini akan diuraikan berbagai jenis karya seni ilustrasi meliputi karakteristik dan kriteria khusus yang relevan digunakan sebagai basis dalam menilai jenis karya seni ilustrasi tersebut.

2.1. Seni Ilustrasi untuk Karya Ilmiah (non-fiksi)

Seni Ilustrasi untuk karya ilmiah (buku, artikel) sangat bermanfaat dalam menjadikan informasi yang diuraikan melalui rangkaian kata-kata, menjadi jelas dan terang. Kriteria keefektifan komunikasi dalam kaitannya dengan seni ilustrasi untuk karya ilmiah tercermin pada sejauh mana karya seni ilustrasi tersebut menyampaikan pesan secara jelas dan akurat sebagaimana yang terungkap pada teks. Karena informasi yang perlu disampaikan melalui gambar adalah informasi ilmiah dalam beragam disiplin ilmu (biologi, geografi, arkeologi, psikologi, sosiologi, teknologi, dsb) maka seni ilustrasi mestilah taat azas dalam menjelaskan melalui gambar yakni "mengacu dengan disiplin" pada teks yang dijelaskannya. Di sini ilustrator harus menghindari penafsiran bebas tentang subyek yang dapat mengganggu sifat keobyektifan dalam memberikan informasi yang akurat dan jelas. Untuk itu, dalam pembuatan karya seni ilustrasi buku ilmiah (non-fiksi), ilustrator harus menjalin kerjasama dengan pakar yang relevan dengan bidang ilmu yang dibuatkan ilustrasinya. Melalui kerjasama tersebut, sang pakar bidang ilmu dapat mengarahkan atau mengoreksi karya yang dibuat oleh sang ilustrator agar fungsi seni ilustrasi untuk memperjelas teks, tercapai.

Gambar 150

Contoh karya seni ilustrasi untuk karya ilmiah (non-fiksi). Kiri: lebah yang digambarkan secara realistis. Kanan: penampang roda pesawat terbang. Untuk mendapatkan informasi sebagai basis penilaian tentang keakuratan gambar di atas, diperlukan keterlibatan pakar yang relevan. Kedua karya seni ilustrasi tersebut berstatus milik-publik (Vintage, Pixabay Ciker).

Seni ilustrasi untuk karya ilmiah dapat berupa gambar yang realistis yang digarap dengan penuh kehati-hatian seperti gambar lebah pada Gambar 150 (kiri) atau berupa diagram seperti penampang roda pesawat pada Gambar 150 (kanan). Sebagai karya seni, seni ilustrasi untuk karya ilmiah mestilah tampil menarik dan sedap dipandang, sehingga memiliki kekuatan persuasif. Ringkasnya, karakteristik yang mendasar dari karya seni ilustrasi untuk karya ilmiah (non-fiksi) adalah akurat dan jelas dalam kaitannya dengan teks yang disertainya, serta artistik dari segi penampakannya. Informasi tentang keakuratan, kejelasan, dan keartistikan inilah yang harus menjadi basis dalam melakukan penilaian terhadap karya seni ilustrasi karya ilmiah, entah dalam bentuk buku atau artikel (Lihat Tabel 2).

Gambar 151

Seni ilustrasi yang berjudul "Wahana Spiritual" yang menggambarkan beberapa tinggalan arkeologi karya Sem Cornelyous Bangun, UNJ Jakarta. Meskipun karya seni ilustrasi ini digarap dengan cermat dan artistik, ia kurang tepat untuk dijadikan ilustrasi untuk buku ilmiah berkaitan dengan tinggalan arkeologi karena salah satu obyek tidak digambarkan secara utuh (terpotong oleh bingkai gambar) sehingga tidak menjelaskan secara seksama tentang obyek tersebut. Hak-cipta karya seni ilustrasi ini pada ilustratornya.

Agar diperoleh informasi yang dapat dipertanggung-jawabkan tentang kriteria keakuratan dan kejelasan tentang subyek suatu karya seni ilustrasi untuk karya ilmiah, keterangan dari pakar bidang ilmu yang relevan diperlukan.

Tabel 2
Kriteria khusus yang dapat dijadikan basis penilaian terhadap karya seni ilustrasi untuk karya ilmiah

No	Kriteria	Posisi untuk diberi tanda cek					Keterangan
		Sangat sesuai	Sesuai	Agak sesuai	Kurang Sesuai	Tidak sesuai	
1	Keefektifan komunikasi Keakuratan Kejelasan Kemampuan persuasif (dalam kaitannya dengan teks yang dijelaskan)						Penentuan aspek keakuratan dan kejelasan subyek yang ditampilkan pada karya seni ilustrasi karya ilmiah perlu melibatkan pakar yang relevan.
2	Keartistikan wujud Kecanggihan penggambaran subyek Kecanggihan penggunaan media Keharmonisan/keterpaduan						
3	Keapikan presentasi (jika relevan)						

Jika pada saat pembuatan karya seni ilustrasi, pakar bidang ilmu telah dilibatkan dan telah memvalidasinya, maka hasil validasi tersebut dapat dijadikan jaminan tentang keakuratan dari karya seni ilustrasi yang akan dinilai.

2.2. Seni Ilustrasi untuk Karya Sastra

Seni ilustrasi untuk karya sastra berhubungan dengan subyek yang bersifat subyektif-imajinatif seperti puisi dan prosa (cerpen, novel, esai). Seperti halnya dengan seni ilustrasi untuk karya ilmiah, seni ilustrasi untuk karya sastra juga harus mengacu kepada teks yang didampinginya. Teks karya sastra amat bervariasi, mulai dari teks yang berceritera tentang hal yang nyata dalam kehidupan hingga hal yang bersifat khayalan atau fantasi. Terhadap teks karya sastra yang bersifat fantasi, sang ilustrator harus menafsirkannya dengan memanfaatkan daya imajinasi yang bersifat subyektif-personal. Lahirlah karya seni ilustrasi yang bersifat ekspresi personal sebagaimana yang telah disinggung pada Bab 5. Seperti telah dijelaskan di muka, karya seni ilustrasi semacam ini "tidak berupaya menjelaskan" teks, tetapi untuk memberi pemaknaan visual yang diharapkan memperkuat "daya sentuh" teks kepada pembaca. Dengan demikian, peran seni ilustrasi untuk karya sastra adalah sebagai pendamping

Gambar 152
Seni ilustrasi untuk karya sastra yang merupakan hasil penafsiran ilustrator terhadap teks prosa atau puisi Kiri: "Senja," karya Suryadi. Kanan: "Penantian" karya Salamun Kaulam. Hak-cipta karya seni ilustrasi ini pada ilustratornya.

dalam wujud karya visual yang artistik, untuk memaknai teks sastra yang didampinginya sekaligus memperkuat sentuhan teks tersebut. Artinya, dalam konteks keefektifan komunikasi, karya seni ilustrasi haruslah "berkesesuaian" dengan teks. Ini bermakna, karya sastra yang bercorak surealistis sesuai didampingi oleh seni ilustrasi yang mampu memperkuat kesan surealistik dari teks. Lihat Tabel 3 tentang kriteria penilaian karya seni ilustrasi untuk karya sastra.

Informasi tentang sejauhmana sebuah karya seni ilustrasi untuk karya sastra telah mengemban fungsinya sebagai pendamping yang artistik dalam memaknai dan memperkuat sentuhan teks sastra yang didampinginya, diperoleh melalui pendekatan pengukuran yang bersifat kualitatif yang menurut Waterman (1966: 382) "tidak ada standar baku" yang dapat digunakan. Pengukuran kualitatif semacam ini memang hanyalah dapat dilakukan oleh mereka yang memiliki kepekaan estetik yang diperoleh dari pengalaman yang lama dan intensif dalam bersentuhan dengan karya seni rupa.

Tabel 3
Kriteria khusus yang dapat dijadikan basis penilaian terhadap karya seni ilustrasi untuk karya sastra

<table>
<tr><th rowspan="2">No</th><th rowspan="2">Kriteria</th><th colspan="5">Posisi
untuk diberi tanda cek</th><th rowspan="2">Keterangan</th></tr>
<tr><th>Sangat sesuai</th><th>Sesuai</th><th>Agak sesuai</th><th>Kurang Sesuai</th><th>Tidak sesuai</th></tr>
<tr><td>1</td><td>Keefektifan komunikasi
Kebersesuaian
Kemampuan persuasif (keunikan)
(dalam kaitannya dengan teks yang didampingi)</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td rowspan="3">Penilai perlu membaca teks untuk dapat memperoleh informasi tentang kebersesuaian antara seni ilustrasi dengan teks karya sastra yang didampinginya.</td></tr>
<tr><td>2</td><td>Keartistikan wujud
Kecanggihan penggambaran subyek
Kecanggihan penggunaan media
Keharmonisan/keterpaduan</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>3</td><td>Keapikan presentasi
(jika relevan)</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

Salah satu jenis karya seni ilustrasi yang bersifat khusus yang dapat dikategorikan sebagai seni ilustrasi untuk karya sastra adalah seni ilustrasi untuk bacaan fiksi yang diperuntukkan bagi anak-anak. Seni ilustrasi ini dipandang sebagai sesuatu yang khas karena audiensinya adalah anak-anak yang mempersyaratkan Ilustrator untuk memiliki kemampuan berkomunikasi dengan anak-anak melalui karya seni ilustrasi yang diciptakannya. Pengalaman masa kecil sang ilustrator mungkin dapat digunakan sebagai sumber inspirasi dalam menciptakan seni ilustrasi yang diperuntukkan bagi anak-anak. Seni ilustrasi yang ditujukan untuk anak-anak seyogyanya bersifat mendidik, mengembangkan rasa ingin tahu dan menumbuhkan kepekaan estetik. Semua itu pada gilirannya memberi sumbangan terhadap perkembangan anak menuju ke kedewasaan.

Pendekatan yang kreatif dan segar dari seni ilustrasi untuk anak-anak menempatkannya pada posisi yang unik dalam dunia seni ilustrasi. Indikator "kebersesuaian" pada aspek keefektifan komunikasi sebagai dasar penentuan basis penilaian seni ilustrasi untuk bacaan anak-anak, hendaklah dimaknai sebagai kebersesuaian karya seni ilustrasi yang akan dinilai dengan: (1) teks ceritera yang didampingi yakni apakah seni ilustrasi berkesesuaian dengan

suasana (*mood*) ceritera dan apakah seni ilustrasi menggambarkan subyek secara otentik sebagaimana yang dipaparkan dalam ceritera; serta (2) kehidupan anak yang senang berfantasi yakni sejauh mana seni ilustrasi sesuai dengan anak-anak yang menyenangi dunia fantasi. Faktor usia juga perlu mendapatkan perhatian. Menurut Hands (1986: 12) seni ilustrasi yang ditujukan bagi anak yang masih sangat muda hendaklah sederhana sehingga dapat segera dipahami oleh sang anak, sedangkan bagi yang usianya lebih tua sudah dapat digunakan seni ilustrasi dengan penggambaran subyek yang lebih mendetail. Hands selanjutnya menambahkan bahwa berapapun usia sang anak, seni ilustrasi yang dibuat untuknya hendaknya menawarkan sudut pandang yang segar dan positif.

Gambar 153
Contoh karya seni ilustrasi untuk bacaan anak-anak yang menampakkan upaya sang ilustrator untuk menghadirkan adegan yang sesuai dengan dunia anak-anak yang menyenangi fantasi. Ketiga karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Vintage, Wikicommons, Pixabay).

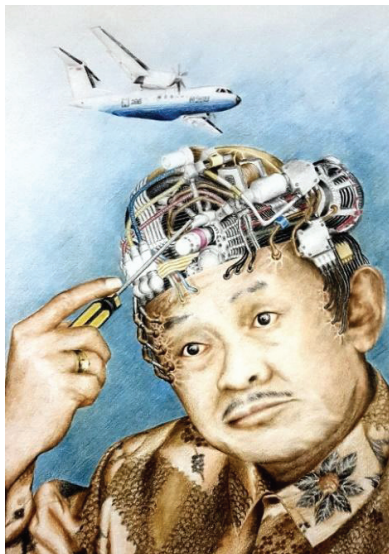
2.3. Seni Ilustrasi Editorial

Seni Ilustrasi editorial merujuk pada: (1) seni ilustrasi yang dibuat untuk mendampingi artikel yang berisi pandangan tentang suatu isu sosial, politik, budaya (artikel opini); dan (2) seni ilustrasi yang secara mandiri menyampaikan pandangan tentang suatu isu. Status kemandirian seni ilustrasi ini dikarenakan ia tampil tidak untuk menjelaskan atau mendampingi teks. Seperti telah diuraikan di bagian depan bahwa seni ilustrasi editorial dimuat pada media massa (surat kabar, majalah, dsb) sebagai wujud pandangan dari media massa tersebut tentang suatu isu.

Gambar 154
Seni ilustrasi editorial yang menyampaikan opini tentang pemerintahan Orde-Baru di Indonesia yang berjudul "Smile from Java (senyuman dari Jawa)" karya Sem Cornelyous Bangun. Hak-cipta karya ini pada ilustratornya.

Ilustrator yang mengkhususkan dirinya untuk menggarap seni ilustrasi editorial dituntut untuk memiliki persayaratan tertentu yang oleh Ross (163: 128) disebut harus melebihi persyaratan bagi ilustrator biasa. Kelebihan tersebut yakni selain memiliki keterampilan artistik yang mumpuni, ia mestilah memiliki kapabilitas intelektual yang tinggi. Audiensi yang tertarik ke seni ilustrasi editorial adalah mereka yang tergolong "masyarakat berpendidikan" yang akan mencerna karya editorial dalam rangka mencocokkan atau menguji opini mereka sendiri.

2.3.1. Seni Ilustrasi untuk Artikel Opini

Salah satu jenis seni ilustrasi editorial adalah seni ilustrasi yang dibuat untuk mendampingi suatu artikel opini yang diharapkan memperkuat sentuhan artikel opini yang didampinginya tersebut. Seni ilustrasi untuk artikel opini ini sering pula disebut seni ilustrasi kolom (*column illustration*). Dalam konteks penilaian, kriteria yang digunakan menilai seni ilustrasi untuk artikel opini sama saja dengan kriteria dalam menilai karya seni ilustrasi untuk karya sastra. Hal ini disebabkan oleh karena artikel opini itu sendiri dapat dikelompokkan sebagai karya sastra. Karena itu, Tabel 3 sesuai untuk digunakan dalam menilai seni ilustrasi untuk kolom.

Gambar 155

Seni ilustrasi untuk mendampingi artikel opini tentang Industri pesawat terbang Indonesia yang diinisiasi oleh B.J Habibie, karya Jamal. Hak-cipta karya seni ilustrasi ini pada ilustratornya.

2.3.2. Karikatur Potret

Karikatur potret termasuk seni ilustrasi editorial berupa penggambaran secara subyektif dari potret seseorang, biasanya seorang tokoh. Seperti telah diuraikkan pada Bagian 5, penggambaran subyektif potret seseorang dilakukan dengan cara menonjolkan karakter kejiwaan dan fisik orang tersebut melalui pendistorsian anatomi (secara berlebih-lebihan) yang menjadikannya mudah dikenal, jenaka, dan menarik. Adalah Annibale Carracci dan Agostino Carracci yang pada abad ke-16 mulai menggunakan istilah *caricature* yang menjadi sumber kata karikatur dalam bahasa Indonesia. Istilah *caricature* itu sendiri berakar pada kata *ritrattini carichi* yang bermakna "potret yang bermuatan" yakni bermuatan sindiran atau ejekan bagi orang terkenal, maupun orang biasa (Horn, 1980: 18). Karikatur yang diperkenalkan oleh Carracci bersaudara kemudian mulai menyebar dan populer di Eropa pada Abad ke-17.

Karakteristik dari karikatur potret yang seyogyanya digunakan sebagai basis penilaian keberhasilan sebuah karya karikatur potret adalah (1) kemudahan untuk segera mengenal wajah orang dikarikaturalkan; (2) adanya distorsi anatomi yang melebih-lebihkan karakteristik khas dari orang yang dipotretkan. Distorsi anatomi ini penting dijadikan basis penilaian oleh karena faktor inilah yang membedakan antara karikatur dengan potret biasa; (3) adanya pesan yang terkandung dalam potret yang digambarkan yakni "sindiran

Gambar 156

Kiri: distorsi wajah pada potret mantan presiden Obama karya Donkey Hotey yang berstatus milik-publik (Wikicommons, cc). Kanan: potret Zidane legenda sepakbola yang tidak mengalami distorsi pada wajah, tetapi hanya distorsi (pengecilan) proporsi bagian tubuh lainnya. Potret Zidane adalah karya seorang ilustrator yang berkarya di emperan Pasar Blok M (foto: Sofyan Salam). Hak-cipta karya potret Zidane pada ilustratornya.

atau ejekan apa" yang ingin disampaikan melalui gambar karikatur yang akan dinilai, dan (4) keartistikan wujud karikatur dengan rincian yang terlihat pada Tabel 4.

Tabel 4
Kriteria khusus yang dapat dijadikan basis penilaian terhadap karya seni ilustrasi karikatur potret

No	Kriteria	Posisi untuk diberi tanda cek					Keterangan
		Sangat sesuai	Sesuai	Agak sesuai	Kurang Sesuai	Tidak sesuai	
1	Keefektifan komunikasi Kebersesuaian (kemiripan wajah) Ketepatan distorsi/eksagerasi Kekuatan persuasif/pesan) (dalam kaitannya dengan orang yang dipotretkan)						.
2	Keartistikan wujud Kecanggihan penggambaran subyek Kecanggihan penggunaan media Keharmonisan/keterpaduan						
3	Keapikan presentasi (jika relevan)						

2.3.3. Kartun Politik

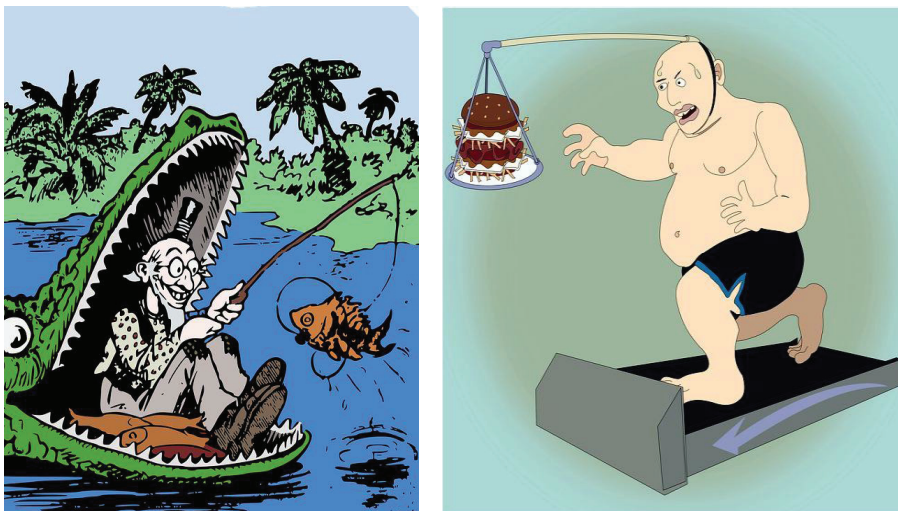
Ketika karikatur potret seseorang disertai dengan pesan berupa gambar atau teks yang berisi isu sosial, politik, atau budaya maka menjadilah ia karikatur politik. Karikatur politik kemudian beralih nama menjadi "kartun (*cartoon)*," dengan istilah yang lebih spesifik: "kartun politik (*political cartoon*)." Di sinilah awal peleburan antara karikatur dengan kartun yang membuat orang yang ingin membedakannya menjadi bingung.

Teks pada kartun politik biasanya berupa keterangan gambar (*caption*) atau teks yang menyatu dengan gambar. Dengan demikian, kehadiran teks di sini bukan untuk dijelaskan atau didampingi, tetapi justru tekslah yang memperjelas gambar. Potensi kartun politik terletak pada kemampuannya untuk menyampaikan pesan secara tajam dan cepat, dibandingkan dengan pesan berupa uraian kata-kata.

Tabel 5
Kriteria khusus yang dapat dijadikan basis penilaian terhadap karya seni ilustrasi berupa kartun politik (*political cartoon*)

No	Kriteria	Posisi untuk diberi tanda cek					Keterangan
		Sangat sesuai	Sesuai	Agak sesuai	Kurang Sesuai	Tidak sesuai	
1	Keefektifan komunikasi Kejelasan Ketajaman pesan (Jika ada orang yang dikarikaturkan dalam gambar, maka kriteria berikut ini ditambahkan: (1) kemiripan wajah, dan (2) ketepatan distorsi/eksagerasi)						
2	Keartistikan wujud Kecanggihan penggambaran subyek Kecanggihan penggunaan media Keharmonisan/keterpaduan						
3	Keapikan presentasi (jika relevan)						

Dalam konteks penilaian, kriteria yang menjadi basis penilaian terhadap kartun politik untuk aspek keefektifan komunikasi adalah: (1) kejelasan; (2) ketajaman pesan; dan (3) kekuatan persuasif, sedangkan aspek keartistikan wujud dapat dilihat rinciannya pada Tabel 5.

Selain kartun politik, dikenal pula kartun humor (*gag cartoon*) yang muncul belakangan yakni pada tahun 1860-an. Tujuan utama dari kartun humor adalah untuk menghibur dengan menggambarkan hal lucu semata. Karena kartun humor bertujuan untuk menghibur semata, maka kriteria yang cocok digunakan sebagai basis penilaian adalah sejauhmana ia menghadirkan kelucuan yang mudah dipahami, orisinal dan artistik sebagaimana yang dapat dilihat pada Tabel 6. Kartun politik juga mengandung kelucuan, tetapi yang menjadi tujuan utamanya adalah mengemukakan isu sosial politik. Tumbuh dan berkembangnya kartun humor sejalan dengan berkembangnya majalah bergambar. Editor dari majalah ini menyadari bahwa kartun humor dapat menjadi daya pikat bagi majalah yang diterbitkannya.

Gambar 157
Seni ilustrasi berupa kartun humor yang tujuannya menghibur semata. Kriteria penilaian terhadap kartun humor seperti ini mempertimbangkan tujuan tersebut. Kartun humor ini berstatus milik-publik (Pixabay Open Clip Art dan Rilsonav)

Tabel 6
Kriteria khusus yang dapat dijadikan basis penilaian terhadap karya seni ilustrasi berupa kartun humor (*gag cartoon*)

No	Kriteria	Posisi untuk diberi tanda cek					Keterangan
		Sangat sesuai	Sesuai	Agak sesuai	Kurang Sesuai	Tidak sesuai	
1	Keefektifan komunikasi Kejelasan Kelucuan/keorisinalan ide						
2	Keartistikan wujud Kecanggihan penggambaran subyek Kecanggihan penggunaan media Keharmonisan/keterpaduan						
3	Keapikan presentasi (jika relevan)						

2.4. Seni Ilustrasi Periklanan

Iklan atau *advertisement* adalah pemberitahuan melalui media publik (surat kabar, majalah, leaflet, atau poster) untuk mempromosikan sebuah produk, layanan/jasa, kegiatan, atau lowongan kerja. Sebagai sebuah upaya untuk mempromosikan sesuatu, iklan mestilah jelas, menarik perhatian, dan memiliki kekuatan persuasif sehingga audiensi yang dijadikan sasaran tertarik perhatiannya dan tergerak hatinya untuk membeli atau mendapatkan produk dan layanan, menghadiri kegiatan, atau mendaftarkan diri untuk lowongan yang disediakan. Perhatikan sebuah iklan yang mempromosikan parfum pada Gambar 158 (kiri) dengan memanfaatkan sensualitas wanita cantik untuk memperkuat daya persuasif iklan tersebut. Pada Gambar 158 (kanan) terlihat sebuah karya seni ilustrasi yang dimaksudkan untuk iklan dalam rangka mempromosikan sebuah sabun mandi yang dapat memperhalus kulit. Kehalusan dan kelembutan kulit sang wanita yang digambarkan pada seni ilustrasi tersebut sesuai dengan sabun yang akan diperkenalkan.

Gambar 158
Kiri: Iklan yang telah siap dalam bentuk kombinasi antara ilustrasi dengan teks hasil kolaborasi antara ilustrator dengan desainer grafis untuk mempromosikan parfum. Kanan: Seni ilustrasi yang dimaksudkan untuk iklan sabun yang dapat memperhalus kulit. Karya ini masih memerlukan sentuhan desainer grafis untuk memberinya teks yang relevan untuk memperjelas pesan yang akan disampaikan. Kedua karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Pixabay, Wikicommons).

Sebuah iklan biasanya hasil pengintegrasian antara seni ilustrasi dengan teks untuk memaksimalkan efek penyampaian pesan iklan. Pengintegrasian seni ilustrasi dengan teks merupakan hasil kerja seorang desainer grafis. Dengan demikian, penilaian seni ilustrasi periklanan merupakan penilaian terhadap hasil kerja kolaboratif antara ilustrator dengan desainer grafis.

Dalam konteks penilaian terhadap karya seni ilustrasi periklanan, kriteria yang tepat digunakan sebagai basis penilaian menyangkut keefektifan komunikasi adalah: (1) kebersesuaian antara seni ilustrasi dengan pesan yang akan disampaikan dan (2) kekuatan daya tarik dan persuasi yang didasari oleh sudut pandang yang unik; sedangkan aspek keartistikan wujud sebagaimana yang terincikan pada Tabel 7.

Tabel 7
Kriteria khusus yang dapat dijadikan basis penilaian terhadap karya seni ilustrasi periklanan.

No	Kriteria	Posisi untuk diberi tanda cek					Keterangan
		Sangat sesuai	Sesuai	Agak sesuai	Kurang Sesuai	Tidak sesuai	
1	Keefektifan komunikasi Kebersesuaian Kekuatan daya tarik/ persuasif (dikaitkan dengan pesan iklan yang akan disampaikan)						
2	Keartistikan wujud Kecanggihan penggambaran subyek Kecanggihan penggunaan media Keharmonisan/keterpaduan						
3	Keapikan presentasi (jika relevan)						

2.5. Seni Ilustrasi Busana

Seni ilustrasi busana bertujuan untuk mengomunikasikan ide busana dalam bentuk gambar atau sketsa yang artistik. Ide busana ini selanjutnya akan ditindaklanjuti oleh banyak tenaga profesional lainnya sehingga lahir produk busana yang siap, baik yang berupa adi-busana (busana eksklusif yang secara

khusus dirancang untuk seorang pemesan, maupun untuk keperluan busana "siap-pakai" dalam berbagai ukuran generik.

Tenaga profesional yang akan menindaklanjuti ide busana yang dilontarkan oleh ilustrator busana adalah desainer busana bersama timnya antara lain desainer tekstil, pembuat pola, penjahit, fotografer busana, jurnalis busana, dan model. Untuk dapat mengemban fungsinya dengan baik, seni ilustrasi busana mestilah mampu (1) menggambarkan anatomi manusia dengan baik dalam berbagai pose; (2) menampilkan busana yang sesuai, serasi dan menarik; dan (3) menghadirkan ide busana yang orisinal dan segar.

Gambar 159
Seni ilustrasi busana yang bertujuan mengomunikasikan ide busana baru. Seni ilustrasi busana seperti ini menjadi acuan desainer busana dan timnya dalam mengembangkan produk busana siap pakai. Karya seni ilustrasi ini berstatus milik- publik (Wikicommons).

Dalam industri busana, seni ilustrasi busana sangat penting perannya karena merupakan bagian awal dari berputarnya siklus industri busana berikut ini: (1) pembuatan seni ilustrasi busana sebagai pemicu tren busana baru; (2) penjabaran seni ilustrasi busana oleh desainer busana dan timnya, menjadi produk busana siap pakai; (3) penyosialisasian produk busana oleh selebriti busana (*fashion leaders*); (4) peliputan produk busana oleh jurnalis busana yang disertai dengan produksi massal produk busana; (5) pemakaian meluas produk busana oleh penggemar busana yang kemudian diikuti oleh masyarakat umum;

(6) pencapaian tingkat kejenuhan penggunaan produk busana yang disusul dengan pengobralan produk busana; dan (7) penantian munculnya ide busana baru yang dilahirkan oleh ilustrator busana.

Tuntutan kepada ilustrator busana untuk senantiasa menghadirkan ide busana yang baru dan segar pada saat masyarakat sudah jenuh dengan model busana yang ada, mendorong ilustrator untuk senantiasa melakukan riset dan berdiskusi dalam upaya mencari inspirasi. Hal ini sangatlah menantang karena adanya kompetisi terselubung antara para pemikir busana dari berbagai rumah mode atau butik untuk menampilkan ide busana kreatif dan segar yang dapat menjadi tren busana baru.

Dalam konteks penilaian terhadap karya seni ilustrasi busana, kriteria keefektifan dalam mengomunikasikan ide busana meliputi: (1) keunikan dan kesegaran ide, (2) kebersesuaian/keserasian busana, dan (3) kekuatan daya tarik busana. Untuk kriteria keartistikan wujud, mengikuti kriteria yang sama dengan apa yang digunakan sebagai basis penilaian terhadap karya seni ilustrasi lainnya (Lihat Tabel 8).

Tabel 8
Kriteria khusus yang dapat dijadikan basis penilaian terhadap karya seni ilustrasi busana

No	Kriteria	Posisi untuk diberi tanda cek					Keterangan
		Sangat sesuai	Sesuai	Agak sesuai	Kurang Sesuai	Tidak sesuai	
1	Keefektifan komunikasi Keunikan/kesegaran ide, Kebersesuaian/keserasian Kekuatan daya tarik/ persuasif (dikaitkan dengan rancangan busana)						Penilaian terhadap seni ilustrasi busana perlu melibatkan pakar dalam bidang desain busana yang memiliki pemahaman yang baik tentang seluk-beluk produk busana.
2	Keartistikan wujud Kecanggihan penggambaran subyek Kecanggihan penggunaan media Keharmonisan/keterpaduan						
3	Keapikan presentasi (jika relevan)						

2.6. Seni Ilustrasi Naratif (Komik)

Komik adalah ceritera bergambar dan bersambung. McCloud (1993:9) mendefinisikan komik sebagai "persandingan gambar dan citraan lainnya secara berurutan untuk menyampaikan informasi dan atau menimbulkan tanggapan estetik dalam diri audiensi." Menurut Kunzle (1973: 2) komik memiliki ciri: terdiri atas rangkaian gambar terpisah, gambar lebih penting dari pada teks, dan didesain untuk dicetak dan berceritera. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa komik terdiri atas dua jenis dengan beragam variasinya yakni: (1) komik-strip berupa ceritera bergambar dan bersambung dalam rangkaian pendek yang biasanya dimuat secara berseri pada surat kabar atau majalah, dan (2) komik berupa buku dengan ketebalan dan corak yang beragam. Dengan sifatnya yang demikian ini, kriteria yang digunakan untuk menilai sebuah komik, khususnya yang berbentuk buku, menjadi lebih rumit karena penilai harus menggunakan kriteria tambahan berkaitan dengan aspek narasi (cara penuturan ceritera) dan persyaratan buku yang berstandar.

Gambar 160

Sebuah halaman buku komik yang menunjukkan rangkaian gambar yang berceritera, karya Salamun Kaulam. Untuk menilai sebuah buku komik, sang penilai haruslah membaca secara seksama seluruh isi buku dan mempertimbangkan persyaratan buku yang berstandar selain aspek komunikasi dan keartistikan gambar. Hak-cipta karya seni ilustrasi ini pada ilustratornya.

Sebagai sebuah karya yang bersifat naratif, buku komik dituntut untuk mengikuti tata aturan berceritera yang baik sebagaimana yang lazim ditemukan pada karya sastra. Elemen ceritera seperti tema, latar, plot (jalan ceritera), karakterisasi, sudut-pandang, dan lainnya menjadi bagian yang perlu mendapatkan perhatian. Sebagai sebuah karya yang berwujud buku tercetak, buku komik harus tampil berupa buku yang berstandar dalam berbagai elemen buku seperti sampul, kualitas kertas, kegrafikaan, dan lainnya. Terakhir, yang tidak kalah pentingnya, buku komik sebagai karya seni ilustrasi mestilah mengomunikasikan ide ceritera secara jelas dan menarik serta tampil dalam wujud yang artistik. Ringkasnya, lihat kriteria pada Tabel 9.

Tabel 9
Kriteria khusus yang dapat dijadikan basis penilaian terhadap karya seni ilustrasi naratif (buku komik)

No	Kriteria	Posisi untuk diberi tanda cek					Keterangan
		Sangat sesuai	Sesuai	Agak sesuai	Kurang Sesuai	Tidak sesuai	
1	Keefektifan komunikasi Keberceriteraan (tema, latar, plot, karakterisasi, sudut pandang, dsb); Keterpenuhan standar buku (sampul, kualitas kertas, kegrafikaan, dsb); Kejelasan ceritera, Kekuatan daya tarik ceritera, (dikaitkan dengan komik sebagai karya narasi berupa buku)						
2	Keartistikan wujud Kecanggihan penggambaran subyek Kecanggihan penggunaan media Keharmonisan/keterpaduan						
3	Keapikan presentasi (jika relevan)						

Kriteria sebagai basis penilaian terhadap komik yang dirangkum pada Tabel 9 merupakan kriteria dalam konteks komik sebagai karya seni ilustrasi yang berfungsi mengomunikasikan ide (ceritera-bergambar-bersambung) secara artistik. Hal ini perlu ditegaskan di sini oleh karena komik dalam bentuk "buku yang dikoleksi" oleh para kolektor komik, juga memiliki kriteria tertentu berkaitan dengan nilai komik sebagai "benda koleksi yang diperjualbelikan,"

seperti kriteria yang didasarkan pada era penerbitan yakni kapan sebuah buku komik diterbitkan. Buku komik yang diterbitkan pada akhir Abad ke-19 hingga awal Abad ke-20 disebut berasal dari Era Platinum. Berturut-turut dikenal buku komik yang berasal dari Era Emas, Era Perak, Era Perunggu, Era Tembaga, dan Era Modern. Semakin tua usia sebuah buku komik akan semakin tinggi nilai jualnya, slama memenuhi kriteria lainnya seperti kondisi buku, kelangkaan, dan banyaknya peminat. Kriteria sebagai basis penilaian terhadap komik dalam konteks benda koleksi, tidak dibahas lebih jauh oleh karena bukan merupakan fokus pembahasan dalam buku ini.

2.7. Seni Ilustrasi Lainnya

Seni ilustrasi mencakup area yang sangat luas yang tidak memungkinkan setiap jenis seni ilustrasi dibahas satu per satu di sini. Atas dasar kepraktisan, jenis seni ilustrasi yang belum dibahas di muka, dikelompokkan di bawah sub-judul "Seni Ilustrasi Lainnya." Pengelompokan ini tidaklah bermaksud untuk mengecilkan eksistensi beragam jenis seni ilustrasi tersebut dan tidak pula diniatkan untuk menyeragamkan kriteria penilaian terhadapnya. Bagaimanapun juga, setiap jenis seni ilustrasi memiliki karakteristik masing-masing yang menuntut basis penilaian yang berbeda.

Gambar 161

Seni ilustrasi dalam beragam corak yang tampil pada perangko. Kriteria untuk menilai karya yang berbeda corak ini, tentu harus disesuaikan dengan corak masing-masing. Keempat karya seni ilustrasi ini berstatus milik-publik (Wikicommons).

Jenis seni ilustrasi yang dikelompokkan dalam sub-judul “Seni Ilustrasi Lainnya” ini antara lain: seni ilustrasi untuk perangko, kalender, pamflet, stiker, kartu ucapan, T-Shirt, tas, tikar, dan seni ilustrasi untuk beragam barang keperluan sehari-hari lainnya.

Gambar 162
Atas, kiri: Seni ilustrasi kalender (status milik-publik, Wikicommons). Atas, kanan: seni ilustrasi berupa pamflet yang berisi petunjuk keselamatan penerbangan bagi penumpang pesawat Garuda Indonesia (foto: Sofyan Salam). Bawah: seni ilustrasi pada sebuah tikar (foto: Sofyan Salam).

Gambar 163

Atas, kiri: Seni ilustrasi untuk kartu ucapan selamat (status milik-publik, Wikicommons). Atas, kanan: seni ilustrasi berupa pajangan promosi sebuah produk mesin (foto: Sofyan Salam). Tengah, kiri: seni ilustrasi berupa stiker (foto: Sofyan Salam). Tengah, kanan: seni ilustrasi pada mainan anak-anak (foto: Sofyan Salam). Bawah: seni ilustrasi berupa panduan penggunaan jendela darurat pada pesawat Garuda Indonesia yang ditempatkan di bagian belakang kursi penumpang (foto: Sofyan Salam).

Dalam konteks penilaian, kriteria untuk digunakan sebagai basis dalam menilai beragam jenis seni ilustrasi yang dikelompokkan dalam sub-judul "Seni Ilustrasi Lainnya," bervariasi sesuai dengan karakteristik seni ilustrasi tersebut. Dengan mengacu pada kriteria generik dalam menilai karya seni ilustrasi yakni keefektifan komunikasi dan keartistikan wujud, penilai mengelaborasi kriteria tersebut dalam upaya menyesuaikannya dengan karakteristik jenis karya seni ilustrasi yang akan dinilainya. Sebagai contoh, Kriteria yang tepat digunakan untuk menilai karya seni ilustrasi berupa perangko pada Gambar 161 disesuaikan dengan karakteristik perangko yang dinilai. Pada Gambar 161 tersebut, terdapat empat buah perangko dengan karakteristiknya masing-masing. Ada yang bercorak realistis (atas, kiri), bercorak dekoratif (atas, kanan dan bawah, kanan), dan ada yang bercorak abstrak (bawah, kiri). Kriteria khusus untuk menilai keempat karya perangko tersebut, tentu disesuaikan dengan corak masing-masing. Ringkasnya, kriteria sebagai basis penilaian sebuah karya seni ilustrasi mengacu pada kriteria generik yang dielaborasi sesuai dengan karakteristik karya yang dinilai. Kriteria inilah yang digunakan dalam merespon getaran yang terpancar dari sebuah karya seni ilustrasi, agar penilaian yang diberikan pada karya seni ilustrasi tersebut otentik dan bernas.

Keefektifan
dalam mengomunikasikan sebuah subyek
dan keartistikan wujud,
merupakan kriteria yang digunakan
dalam merespon "getaran" yang terpancar
dari sebuah karya seni ilustrasi.
Penilaian yang positif diberikan
Jika kriteria dan getaran yang dirasakan
berada pada
gelombang yang sama.....

REFERENSI

Alfaruqi, Ismail Raji. 1982. *Tawhid: Its implication for Thought and Life.* Wyncote: International Institute of Islamic Thought.

Atmowiloto, Arswendo. 1981/1982. “Komik dan Kebudayaan Nasional.” *Analisis Kebudayaan*. Tahun II-No. 1 ISSN 0216-6259. Jakarta: Depdikbud RI.

Bland, David. 1969. *A History of Book Illustration*. Barkeley and Los Angeles: University of California Press.

Bland, David. Tanpa tahun. *The Illustration of Books*. London: Faber and Faber.

Bonneff, Marcell. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG dan Forum Jakarta-Paris

Colby, Jean Poindexter. 1970. *Writing, Illustrating, Editing Children’s Books*. New York: Hasting House

Couperie, Pierre dkk. 1968. *A History of Comic Strip*. New York: Crown

Dalley, Terence dkk. 1986. *The Complete Guide to Illustration and Design*. London: QED Publishing

Damayanti, Nuning dan Haryadi Suadi. 2007. *Ragam dan Unsur Spiritualitas pada Ilustrasi Naskah Nusantara* 1800-1900an. *ITB J Vis. Art* Vol 1 (1) , 66-84

Detik X. 2016. “Biar Lapar Asalkan Tak Dibayar Murah.” *Detik X*. https://x.detik.com. Diakses 21 Juli 2017

Eisner, Will. 2000. *Comics & Sequential Art*. Tamarac, Florida: Poorhouse Press

Feldman, Edmun Burke. 1981. *Varietes of Visual Experience*. New York: Harry N Abrams.

Feldman, Edmun Burke. 1970. *Becoming Human through Art.* Englewood Cliff, New Jersey: Prentice Hall.

Fiell, Charlotte dan Peter. 2005. *Graphic Design Now*. Koln, London, Los

Angeles, Madrid, Paris, Tokyo: Taschen

Gazali, M.A, dkk. Tanpa tahun. *Fungsi Ekspresi dan Kemungkinannja di SR* Bandung-Djakarta-Amsterdam: Ganaco.

Goethe Institut. 2012. *Comics from Indonesia: Comic-Salon Erlangen. June 7th-10th 2012*. Jakarta: Goethe

Grove, Jaleen. 2011. *Evaluating Illustration Aesthetically* (esai untuk tujuan pendidikan, tidak dipublikasikan). Ontario, Canada: (c) Jaleen Grove

Guptill, Arthur L. 1970. *Norman Rockwell Illustrator*. New York: Watson-Guptill

Hafiar, Hanny dan Oji Kurniadi. 2008. "Geliat Komik Indonesia." *Mediator*. Vol 9 No. 2 Desember. Hal 359-364.

Hands, Nancy S. 1986. *Illustrating Children's Books*. New York: Prentice Hall

Harthan, John. 1981. *The History of Illustrated Book*. New York: Thames and Hudson.

Heller, Steven (editor). 1986. *Innovators of American Illustration*. New York: Van Nostrand Reinhold

Horn, Maurice (ed) 1980. *The World Encyclopedia of Cartoons.* New York-London: Chelsea House.

Kingman, Lee (editor) 1978. *The Illustrator's Notebook*. Boston: The Horn Book

Kunzle, David. 1973. *The Early Comic Strip*. California: University of California Press.

Kurniawan, Aloysius B. 2017. "Matinya Saraf Ketawa, Mimpi Buruk Kartunis." *Kompas*, 12 Mei hal 12

Kusuma-Atmadja, dkk. 1991. *Perjalanan Seni Rupa Indonesia (dari Zaman Prasejarah Hingga Masa kini).* Jakarta: Panitia Pameran KIAS

Lariar, Lawrence. 1941. *Cartooning for Everybody*. New York: Crown Publishers.

Lent, John A. 2014. *Southeast Asian Cartoon Art: History, Trends and Problems.* Jefferson: North Carolina: Mc Farland & Co.

Lewis, Brian. 1987. *An Introduction to Illustration*. London: Quinted

Marta, I Nengah dkk. 2011. "Diversifikasi Produk Kerajinan Daun Lontar Prasi (Komik Bali) Desa Sinduwati Kab. Karangasem, Bali" *Majalah Aplikasi Ipteks Ngayah*. 2 (2) 60-66

Mayer, Ralph. 1969. *A Dictionary of Art Terms and Techniques*. New York: Thomas Y Crowell.

McCLoud, Scott. 1993. *Understanding Comics*. Northampton, MA: Kitchen Sink Press

Nasution. 1983. *Sejarah Pendidikan Indonesia*. Bandung: Jemmars.

Nasution. 2008. *Sejarah Pendidikan Indonesia*. Jakarta; Bumi Aksara.

Pakarti. Tanpa Tahun. *Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga*. Jakarta: Pakarti

Pennell, Joseph H. 1971. *The Illustration of Books*. Michigan: Gryphon Books.

Piscopo, Maria. 2004. *The Graphic Designer's and illustrator's Guide to Marketing and Promotion*. New York: Allworth

Richmond, Tom. 2011. *The Mad Art of Caricature*. Burnsville: Demon.

Ross, Robert. 1963. *Illustration Today*. Scranton, Pennsylvania: International Textbook Company

Santosa, Ismary. 1983. "Profesionalisme dalam Dunia Ilustrasi Indonesia." *Kompas.* Minggu, 15 Mei 1983.

Setiawan dkk. 2007. "Telaah atas Buku Roesdi Djeung Misnem sebagai Bacaan Murid-Murid Sekolah Rakyat di Jawa Barat Sebelum Perang dunia II." *ITB J Vis Art.* Vol 1 D No. 3 hal 346-363.

Sudarmo, Darminto M. 2009. "Apakah Pakarti Masih Dibutuhkan?" *Kartun Indonesa Banget*. Kartun Indonesia blogspot.com. diakses 19 Juli 2017

Sunarto, Wagiono. 2013. *Perang Karikatur*. Jakarta: Pasca IKJ

Tanggona, Sunlita Citra. 2009. “Kota Cahaya” *Apresiasi Bahasa dan Sastra SMA Tarakanita 2.* http: abstraq2.Weekly.com diakses 3 Juli 2017.

Tempo. 1983. “Organisasi Ilustrator: Keanehan dalam Imbalan. *Tempo* No. 1 Thn XIII 5 Maret 1983. Hal 7

Thoma, Marta. 1982. *Graphic Illustration*. New Jersey: Prentice Hall.

Waterman, Edward C. 1966. “Evaluation of Art Product” dalam *Readings in Art Education*. Editor Elliot W Eisner dan David W Ecker. Waltham, Massachusetts: Blaisdell

Widodo, Sisyono dkk. 2012. “iluminasi dan Ilustrasi Naskah Jawa di Perpustakaan Sana Pustaka Karaton Surakarta.” *Avatisme* Vol 15 No. 2 Edisi Desember, hal 209-220

Wood, Phyllis. 1979. *Scientific Illustration: A Guide to Biological, Zoological, and Medical Rendering Techniques, Design, Printing,and Display*. New York: Litton

Yuliman, Sanento dan Setiawan Sabana (ed). 1983. *Pendidikan Tinggi Seni Rupa di Indonesia.* Bandung: Panitia Peringatan 35 tahun Pendidikan Tinggi seni Rupa di Indonesia.

Zeegen, Lawrence and Crush. 2005, *The Fundamentals of Illustration.* Switzerland: AVA

INDEKS

TENTANG PENULIS

Sofyan Salam lahir di Palima, sebuah desa tepi laut di Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan. Tidak lama sesudah ia dilahirkan, keluarganya hijrah ke desa lainnya untuk menghindari kecamuk perang akibat pemberontakan Kahar Muzakkar. Di desa yang baru, Polejiwa, ia memulai pendidikan formalnya di sekolah rakyat yang menempati kolong-rumah-panggung penduduk. Setelah tamat di sekolah rakyat, ia kemudian melanjutkan ke sekolah menengah pertama yang berstatus sekolah "kelas-jauh," karena belum dianggap layak untuk mandiri. Karena ia ingin menjadi seorang insinyur, maka ia melanjutkan ke sekolah menengah atas jurusan Ilmu Pasti dan Alam, di ibu-kota kabupaten. Nasib ternyata menentukan lain. Setelah tamat, ia justru memilih Jurusan Seni Rupa IKIP Ujung Pandang dengan alasan yang pragmatis: "jurusan tersebut baru dibuka saat itu, dan tentu membutuhkan dosen." Walhasil, saat menyelesaikan program sarjana muda dengan gelar B.A., ia diangkat sebagai asisten-dosen. Setahun kemudian, yakni tahun 1977, ia "dicangkokkan" selama 2 tahun pada Jurusan Seni Rupa FKSS IKIP Yogyakarta, agar bergelar sarjana. Pada tahun 1985 ia iseng melamar ke Pemerintah Amerika-Serikat untuk mendapatkan beasiswa Fulbright-Hays. Ternyata ia diterima untuk menempuh program *MA in Art Education* di University of the Arts, Philadelphia, setelah sebelumnya diminta menempuh masa orientasi di Columbia University, Manhattan, New York. Sesudah menyelesaikan program ini, ia kembali bertugas mengajar di Jurusan Seni Rupa IKIP Ujung Pandang. Pada tahun 1996 ia melanjutkan studi ke University of Iowa, Iowa-City dalam program *Ph.D in Art Education* yang diselesaikannya pada tahun 1998. Pada tahun 1999, lembaga tempat ia mengajar berubah menjadi Universitas Negeri Makassar. Ia kemudian diminta turut membenahi Universitas Negeri Makassar dengan menjadi Asisten Direktur Program Pascasarjana (2002-2005), Direktur Program Pascasarjana (2006-2008), Pembantu Rektor Bidang Akademik (2008-2016). Gelar professor diperolehnya pada tahun 2004 dengan pidato pengukuhan yang berjudul "Pendidikan Seni: Berkah yang Kurang Berberkah." Penghargaan penting yang diterimanya adalah: (1) "Peneliti/Penyaji Terbaik Bidang Pendidikan, Sastera, Seni dan Olahraga," dari Dirjen Dikti, 1994; (2) "Adhytia Tridarma Nugraha" sebagai dosen teladan tingkat Nasional, dari Mendikbud RI, 1989; dan (3) "*The Sylvia G. Wexler Memorial Award*," dari The University of the Arts, Philadelphia, Amerika-Serikat, 1988. Saat ini, selain mengajar di Universitas Negeri Makassar sebagai dosen tetap, ia juga mengajar di Universitas Negeri Semarang sebagai dosen tidak-tetap, yang dapat diberhentikan sewaktu-waktu. sofyansal@unm.ac.id